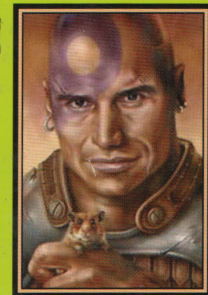


# Mega GAME

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!  
**Baldur's Gate II:  
Throne of Bhaal**



## PREVIEW

- ▼ The Sims Online
- ▼ Age of Mythology
- ▼ Command & Conquer:  
Yuri's Revenge
- ▼ Star Wars Jedi Outcast:  
Jedi Knight II
- ▼ Return to Castle Wolfenstein

## ТЕСТ

### 17" МОНИТОРОВ

Σ Они похожи  
только снаружи...

## НАВОРОТ

Thrustmaster Fighting  
Arena – игровой ринг



НА CD  
МЕГАСОЛЮШНЫ  
**Half-Life: Blue Shift**  
**Emperor: Battle for Dune**  
**Gangsters II:  
Vendetta**

Более

# 100

игр в номере

Противостояние III:  
Война продолжается

Independence War II

Z2: Steel Soldiers

Startopia

Diablo II

Expansion Pack:  
Lord of Destruction

и многие другие...



# MechCommander 2

## Operation Flashpoint: Cold War Crisis

## Anachronox

ISSN 1560-988X



9 771560 988008



# КУБОК



# pentium® 4

ПРОЦЕССОР

Крупнейшие соревнования по компьютерному спорту



**INTEL и компания «Формоза» представляют!**

С 11 по 13 сентября

**Крупнейшие соревнования по компьютерному спорту**

- 11 – 12 сентября отборочные туры в Москве
- 13 сентября – финал в Манеже, который выявит абсолютных победителей турнира и обладателей компьютеров на базе процессора Pentium® 4
- Встреча двух сильнейших команд-претендентов на Кубок Pentium® 4 пройдет в Центре цифровой Вселенной на выставке «IT Format»
- Приглашаем болельщиков и всех желающих. Вход бесплатный

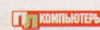
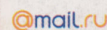
Подробнее о правилах участия в Кубке Pentium® 4 можно узнать по адресу:

[www.intel.ru/pentium4cup](http://www.intel.ru/pentium4cup)

При поддержке Федерации компьютерного спорта России



Информационная поддержка: журналы MegaGame, «ПЛ: Компьютеры», «Страна игр», «Навигатор игрового мира» и «Игромания»; еженедельники «Компьютер-ИНФО» и «Компьютер маркет» (Санкт-Петербург); Издательский дом ITC Ltd. (Украина); Белорусская информационная компания «БелаПАН»





# MAGIC

The Gathering

Думай - стремительно!  
Действуй - решительно!



Magic: The Gathering® - власть в твоих руках. Победить соперников силой своей мысли можно, только играя в лучшую настольную интеллектуальную игру в мире. Тебе понадобятся поддержка могущественных существ, стальные нервы и мозги.

Хочешь научиться играть в Magic: The Gathering®? 7th Edition™ - специально создана для тебя. В стартовом наборе есть все, что нужно для двух игроков. А занимательное руководство на компакт-диске поможет тебе освоить игру.

**Magic: The Gathering®: Совершенствуйся!**

Да, у меня стальные нервы!  
Пришлите мне бесплатный Демо-диск  
по игре Magic: The Gathering®.

Имя: \_\_\_\_\_  
Фамилия: \_\_\_\_\_  
Дом: \_\_\_\_\_  
Почтовый индекс: \_\_\_\_\_  
Страна: \_\_\_\_\_  
Дата рождения: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
Пол: М Ж  
Улица: \_\_\_\_\_  
Квартира: \_\_\_\_\_  
Город: \_\_\_\_\_  
E-mail адрес: \_\_\_\_\_

Отправь купон по адресу:  
109029 Москва, а/я 29  
"Великолепная семерка"

Все торговые знаки, включая имена героев и их отличительные особенности, символы «ман» и цветная пентаграмма являются собственностью компании Wizards of the Coast, Inc. ©1993-2001 Wizards.





**8-21**

**30 дней**

на линии огня

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.

А у нас... А у них... 16-17  
Игрок 18-19

- 8 Маразм крепчает
- 10 Новая игра. Имя ей «Легион». Календарь.
- 11 Состояние дел в разработке Thief 3.
- 12 Демократическое противостояние в США.
- 13 Сделай-воргемм сам!
- 14 Битва за нини.

Бестолковые 20-21  
рейтинги

**22**

Красота

**Я вдоль экрана мертвые...**

**[The House of the Dead 2]**

Аркадный тир с зомбями.



**24**

**Предварительный  
Просмотр**

- 25 Robin Hood: Defender of the Crown
- 27 The Sims Online
- 29 Age of Mythology
- 31 Praetorians
- 33 Red Faction
- 35 The Awakened
- 37 Command & Conquer: Yuri's Revenge
- 39 Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II
- 41 Rally Trophy
- 43 Return to Castle Wolfenstein
- 45 Jumpgate: The Reconstruction Initiative



**48**

Коктейль

**Картонный киберпанк**

Может ли Хакер обыграть Корпорацию... в карты?

**55**

**Operation Flashpoint:  
Cold War Crisis**

**58**

**Mechcommander 2**

**МЕГА**

**ХИТ**

**64**

**Anachronox**







158

Ящик для  
Мусора

160

Игры  
в моей жизни

68

Игры, любимые народом

Была такая игра  
[Star Control]

Космический морской бой.

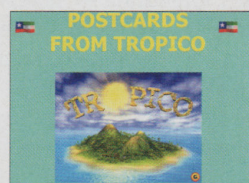


114

Internet для геймера

115 Инструкция для  
начинающего анархиста  
[Anarchy Online]

Заведи себе махновца!

122 Сетевые тропинки  
[Tropico]

В помощь диктатору.

72 **ОБОЙМА**

«Обойма»! Святая-святых «МегаГейма». Здесь, в уютной упаковочке, поблескивая латунью и влажностью ружейного масла, лежат, гильзочка к гильзочке, разнообразные описалова разнообразных игрушек.

74 Independence War 2

77 Противостояние III:  
Война продолжается

80 Z2: Steel Soldiers

84 Diablo II Expansion Pack:  
Lord of Destruction

88 Чернокнижник

92 Icewind Dale:  
Heart of Winter:  
Trials of the Luremaster

94 Посланник

97 Пророк и убийца II:  
Тайна Аламута100 Dragon Riders:  
Chronicles of Pern

104 Startopia



126

Mission Possible

127 Трон в крови

[Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal]

Долгая дорога в дюнах, или Битва за арахис  
[Emperor: Battle for Dune]Красный пахан,  
или Жизнь по законам томмигана  
[Gangsters II: Vendetta]Интервью секьюриту,  
или Операция телепортация  
[Half-Life: Blue Shift]Урок политэкономии, или Ошибка президента  
[Economic War]Восставшие и гады.  
Загробная жизнь глазами очевидца  
[Некрономикон]Пророк — он тоже убийца.  
Кто ищет, тот всегда найдет  
[Пророк и убийца]

144

**СУММА ТЕХНОЛОГИЙ**

145

ТЕСТ

Мониторы 17"

154

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ

Ударный манипулятор

156

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Анонсы и перспективные технологии

108

Мои виртуальные  
похождения

Конец Интернета

Страна, где нет Интернета, обречена...







Однажды (в студеную зимнюю пору) из лесу вышел Иван Сергеевич Тургенев. Глядит — погоняет медленно в гору Лев Толстой Герцена и приговаривает: беги, мол, революционер проклятый, в буржуинство в свое дьявольское. Тут, им на беду, из-за соседнего холма показались санки Николая Алексеевича Некрасова, который не смотрел на дорогу, а писал поэму, и потому врезался точно в валенки великого русского писателя (того, который Толстой). Подкосился Лев Николаевич, рухнул прямо на чайник великого русского поэта (который Некрасов) да и помчался вместе с ним сквозь снежные просторы куда-то вниз.

Два великих человека сгинули в белом вихре, остались Тургенев и Герцен одни на пригорке. Был чудный день; снежные просторы блестели на солнце, вдалеке из рощицы раздавался топот дровосека. Тургенев глядел вслед сгинувшим классикам с блаженным выражением на лице. «Лепота!» — заметил он. Герцен молчал и серьезно взирал на запад, где в Лондоне готовился к выпуску первый номер «Колокола». По небу перпендикулярно взору литератора-бунтаря летела птица.

Идиллию нарушило появление давно небритого мужика с дробовиком за спиной и пингвином на поводке. «Куды до Барнаулу идтить?» — поинтересовался он у классиков отечественной литературы XIX века. Классики переглянулись. «А ты кто будешь-то, мужик?» — спросил Герцен, видный западник и славянофоб.

«Я — А. Гумбольдт, знатный географ и новый персонаж пантеона этого журнала», — ответил знатный географ и достал из-под драного полушубка свежий номер «MegaGame».

С началом нового учебного года вас, дорогие читатели!

Редакция

## Список игр, упоминаемых в номере

A.I. Puzzler	10	House of the Dead (The) 2	22	Star Control 2	69
Age of Mythology	29	Icwind Dale: Heart of Winter:		Star Control	68
Aliens vs. Predator 2	12	Trials of the Luremaster	92	Star Trek: Borg Assimilator	11
Anachronox	62	Independence War 2	74	Star Wars Jedi Outcast: Jedi	
Anarchy Online	12, 115	Jumpgate: The Reconstruction		Knight II	39
Anno 1503: The New World	13	Initiative	45	Star Wars: Episode II: Attack of	
Arcanum	13	Kohan	10	the Clones	9
Armies of Armageddon	13	Kohan: Ahriman's Gift	10	Startopia	104
Awakened (The)	35	Legion	10	Thief 3	11
Babylon 5 (The): Into the Fire	20	Magic & Mayham:		Torn of Duty'44	13
Baldur's Gate II:		The Art of Magic	12, 17	Torn	21
Throne of Bhaal	127	Max Payne	16	Tribes 2	11
Battlefield 1942	11	MechCommander 2	58	Tropico	13
Codename: Outbreak	16	NASCAR Heat 2002	10	Tropico	122
Comanche 4	13	Neverwinter Nights	13	Warcraft 3	10
Command & Conquer:		No One Lives Forever 2	20	Warcraft Adventures: Lord of the	
Yuri's Revenge	37	Northern Realm Saga	13	Clans	21
Commandos 2: Men of Courage	10	Operation Flashpoint:		Warspace	13
Counter-Strike 15		ColdWarCrisis	54	Wing Commander	8
DeusEx	29	Paintball!	13	Wizardry 8	10
Diablo II Expansion Pack:		Praetorians	31	Worms Blast	13
Lord of Destruction	84	Prey	20	X-Com: Alliance	21
Dragon Riders:		Project Eden	11, 17	Z2: Steel Soldiers	80
Chronicles of Pern	100	Rails Across America	17	Zax — The Alien Hunter	10
Dreadnaughts	13	Rally Championship Xtreme	12	Демьюрги	16
Dreamland Chronicles	21	Rally Trophy	41	Джаз и Фауст	16
Elder Scrolls (The) III:		Real Neverending Story (The)	20	Ил-2. Штурмовик	16
Morrowind	10, 18	Red Faction	33	Посланник	94
Emperor: Battle for Dune	на CD	Return to Castle		Последняя битва	16
Empire Earth	10	Wolfenstein	11, 43	Пророк и Убийца II: Тайна	
Everquest: Shadows of Lucin	10	Robin Hood: Defender of	of the	Аламута	97
Gangsters II: Vendetta	на CD	Crown	25	Противостояние III: Война	
GI Combat	11	Robot Wars: Arenas of		продолжается	77
Global Conflict: Total War	13	Destruction	12	Самозонки	16
Global Ops	11	Rock Manager	10	Хулиганы	16
Half-Life: Blue Shift 9	на CD	Sims Online (The)	27	Черножизнь	88

## Издательский дом «Фантазия»



Шеф-редактор Дмитрий Резников  
dr@gamecenter.ru  
Директор по производству Марианна Ким  
kimmi@subnet.ru  
Директор по рекламе и маркетингу Людмила Орлова  
loriova@subnet.ru

## РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Главный редактор Алексей Котко  
kotko@gamecenter.ru  
Заместитель главного редактора Николай Панков  
lijnik@gamecenter.ru  
Выпускающий редактор Петр Курков  
corvus@submarine.ru  
Ответственный редактор Петр Давыдов  
pdavydov@gamecenter.ru  
PR-менеджер Маргарита Осепян

## ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель Сергей Котов  
Татьяна Аверьянова  
Ольга Дмитриевская  
Людмила Колобова  
Людмила Коломийцева  
Ольга Курсалова  
Ирина Рощина  
Наталья Савельева  
Тамара Шагова

## ТЕХНИЧЕСКАЯ РЕДАКЦИЯ

Руководитель Эдуард Ильин  
Илья Голубцов  
Редактор Александр Мирзаев  
Олег Лошков  
Николай Скоков

## ДИЗАЙН И ВЕРСТКА

Главный дизайнер Лейла Беншуша  
lilya@gamecenter.ru  
Сергей Барабанчиков  
Александр Горбачев  
Сергей Ковалев  
Стелла Косторнова  
Марианна Мисюк  
Татьяна Хромова  
Руководитель отдела верстки Павел Кондратович  
Любовь Лукашевич  
Андрей Маркин  
Вера Омелянчук  
Олег Студницкий  
Фотограф Дмитрий Мернов  
Производственный отдел Екатерина Мельникова  
Предпечатная подготовка Олег Вербовой  
Репроцентр РА «Фантазия»

## СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Оптовая продажа Александр Придачин  
apridachin@submarine.ru  
Любовь Болдырева  
(095) 273-65-60  
Отдел подписки Алексей Грязнов  
(095) 273-65-60

## СЛУЖБА РЕКЛАМЫ

тел.: (095) 202-99-75, 937-38-79

для писем 111024 Москва, а/я 101  
секретариат тел./факс: (095) 273-65-60,  
273-65-49,  
234-98-11

Учредитель 000 «Рекламное агентство «Фантазия»»

Отпечатано в типографии «Алмаз-Пресс»  
тел. (095) 253-80-51,  
253-82-14,  
253-80-45,  
785-29-99

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати  
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года.

Полное или частичное воспроизведение материалов, содержащихся  
в настоящем издании, допускается только с письменного разрешения редакции.  
Редакция не несет ответственность за содержание рекламных материалов.

## Реклама в номере

1С	.....обложка, стр. 7
Белый Ветер	.....стр. 149
Выставка Internet-шоу	.....стр. 123
Компьюлинк	.....стр. 149
Компьютеры TEEN	.....стр. 142, 143
Кубок Pentium® 4	.....обложка
Кубок Samsung	.....обложка
Пирит	.....стр. 152
РуссобиТ-М	.....стр. 53, 71, 133
Саргона	.....стр. 1
Формоза	.....стр. 129
Dina Victoria	.....стр. 152
INT	.....стр. 103
IT-Формат	.....стр. 83
K Systems	.....стр. 155
Zenon	.....стр. 125



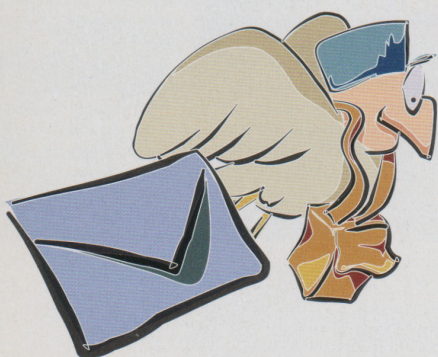
наш почтовый  
подписной индекс **40888**

максимально доступно —  
максимально информативно

подписка на журнал

**«MEGAGAME»**

**ПРОДОЛЖАЕТСЯ!**



Для оформления  
подписки  
через редакцию  
необходимо:

заполненный бланк заказа и копию квитанции об  
оплате (платежного поручения) выслать по адресу:  
**111024 Москва-24, а/я №101, журнал  
«MegaGame» или по факсу 273-50-86**  
не позднее 30 числа месяца, предшествующего  
подписке.

Отдел подписки: **273-17-72, 273-50-86,  
273-35-25 (доб. 110, 111)**

## Реквизиты для оплаты подписки

Получатель:

125047 Москва, Оружейный пер., д.5-9

ООО «Рекламное агентство «Фантазия»»

ИНН: 7710152963

Р/с 40702810800000000012 в КБ «Ауэрбанк» г.Москвы

К/с 30101810600000000252 БИК 044585252

9 2001

СОДЕРЖИМОЕ CD

Аккуратно оторвите обложку CD и сложите ее по пунктирным линиям.

# Mega GAME



E-mail: mmlad @ submarine.ru

www.gamecenter.ru

### Демоверсии



...Журнал у нас большой, но все же не резиновый.  
Однако это — дело поправимое, если есть CD. В разделе  
**ДЕМО** можно ознакомиться с демоверсиями тех игр, которые  
которые не поместились в номере.



▲ The Sting!

▲ Anachronox

▲ Project Eden

▲ Conquest: Frontline Wars

▲ Trainmaster

▲ Ultimate Ride

▲ WarBirds III

### Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 98

**CD**  
на CD-ROM  
Battle for Dune  
Emperor... Battle for Dune  
Gangsters  
Half-Life  
Blue Shift



## Информация для частных лиц: у вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

**1. Перечисление через Сбербанк:** заполняете заявление о переводе в любом отделении Сбербанка и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

**2. Почтовый перевод:** за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ просим вас потребовать официальное подтверждение отказа в приеме платежа и проинформировать об отказе редакцию.

### Адреса для оптовых покупателей:

Москва

000 «Медиа Группа

«ЛОГОС»»,

(095) 974-21-31.

000 «Агентство

печати «ОДА»»,

(095) 974-21-32.

000 «Роспресс ЛТД»,

(095) 211-12-65.

000 «ДМ-Пресс»,

(095) 231-11-91.

000 «Торговый Дом

«Паблик-Пресс»»,

(095) 253-44-34.

000 «Титул-Пресс»,

(095) 299-94-26.

000 «Глобус РДП»,

(095) 240-74-05.

000 «АРП Тверская-13»,

(095) 973-80-52.

ЗАО «Концерн

«Вечерняя Москва»»,

(095) 256-92-45.

ЗАО «Ариа АиФ»,

(095) 207-52-06.

Спорткомплекс

«Олимпийский»

(мелкооптовый рынок

печатной продукции),

Олимпийский пр-т, 16.

Санкт-Петербург:

000 «Метропресс»,

(812) 275-38-86.

Новосибирск:

000 «АРПИ Сибирь»,

(3832) 20-36-26.

Екатеринбург:

«Уральский

региональный

центр «Фактория-

Пресс»»,

(3432) 22-25-53.

Страны Балтии:

000 «Пресс-Лига»,

(095) 217-48-52.

000 «За Рубежом-

Сервис»,

(095) 257-52-74.

### Пatches

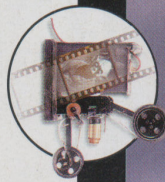
Давно уже разработчики не делают игршек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Интернет, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Интернета, у вас есть МЕГАГЕЙМ! Пatches к новейшим играшкам — на диске.



X

### Видеосалон

Разработчики знают, красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и наслаждайтесь своей душой! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.



X

### Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы от аудиолюбителей до Web-браузеров мы ежемесячно выкладываем на наш CD.



▶ **AO Mapper v.1.01**

▶ **NanoNanpu v.0.3.5**

▶ **AO Weapon Analyzer v.1.5**

▶ **Game Patches v.12.2**

▶ **AO Engineer DB v.1.0**

▶ **DigestX v.8.1**

X

Просьба указывать в квитанции об оплате, с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.

Бланк заказа  
(ксерокопии действительны)

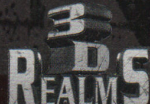
Ф.И.О. \_\_\_\_\_ (подписчика или ответственного лица в организации)  
 Название организации \_\_\_\_\_  
 Срок подписки \_\_\_\_\_ месяцев начиная с \_\_\_\_\_ 2001 г. Кол-во комплектов \_\_\_\_\_  
 «MegaGame» + CD  
 На 3 мес. — 240 руб.  
 На 6 мес. — 480 руб.  
**Адрес доставки:**  
 Почтовый индекс \_\_\_\_\_  
 Полный почтовый адрес: область, край, республика, район, город \_\_\_\_\_  
 Телефон \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_  
 Улица, дом, корпус, № кв.: \_\_\_\_\_  
 Прилагаю квитанцию об оплате начиная с \_\_\_\_\_ номера.

X



НЬЮ-ЙОРК. НАД СЕКРЕТНЫМ АГЕНТОМ НАВИСЛА ОПАСНОСТЬ. И ОТСТУПАТЬ ЕМУ НЕКУДА!

# МАХ РАУНЕ<sup>™</sup>



Max Payne, эмблема Max Payne, Remedy и эмблема Remedy являются охраняемыми товарными знаками Remedy Entertainment, Ltd. 3D Realms и эмблема 3D Realms являются охраняемыми товарными знаками Apogee Software, Ltd. Godgames и эмблема Godgames являются охраняемыми товарными знаками Gathering of Developers Inc. © Gathering of Developers, 2001. Take 2 и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. © Take 2 Interactive Software, 2001. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Напечатано в России. Все права защищены. Перевод на русский язык и распространение русскоязычной версии по лицензии Take 2 Interactive Software, 2001. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2001. Исключительное право на издание и распространение игры Max Payne в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».

## ЖДИТЕ В АВГУСТЕ



# 30 дней

## на линии огня



Частью рубрики «30 дней на линии огня», как известно, с недавних пор стал раздел «Игрок». Там мы иногда рассказываем читателям о какой-либо интересной личности, имеющей непосредственное отношение к игровой индустрии. Сегодня мы

решили рассказать вам о Крисе Робертсе, создателе игры Wing Commander. Для этого наш специальный корреспондент Юрий Кашенко перерыл всю глобальную информационную сеть Интернет и предоставил данные, на основе которых мы и написали этот материал. Однако в связи с тем, что для «Игрока» текст уже был, мы решили вкратце познакомить вас с жизнью этого человека здесь, во вступиле к «30 дням». Итак, мы предлагаем вашему вниманию ключевые даты его жизни.

Крис Робертс родился 15 февраля 1892 года в некоем населенном пункте Central Lake, потом он родился 4 мая 1895 года в городе Helena, после этого его угораздило появиться на свет 25 декабря 1912 года в неустановленном месте, а затем еще и 7 декабря 1932 года в Woodland'e. Далее он родился 3 марта 1953 года неизвестно где и практически сразу, 15 декабря 1959 года, в Longview. Это послужило поворотным моментом в его судьбе, потому что через 10 лет после этого он заболел и умер в сентябре 1969 года в неустановленном месте, а затем и в декабре 1973 года, очевидно, там же. Потом он дважды скончался в 1984 году — один раз в июне в Cincinnati, а другой раз в августе в городе Central Lake. 10 декабря 1999 года он тоже умер неизвестно где, а затем 3 января 2000 года его опять не стало все в том же загадочном месте. Крис Робертс работал также в Origin и сделал Wing Commander.

Панков Николай

### ИГРЫ И НАСИЛИЕ

# МАРАЗМ

## Новости из Австралии

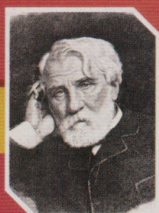
Нельзя не удивляться тому, что люди слепо верят в некоторые явления нашей с вами жизни просто потому, что прочитали о них в СМИ. Возьмем, к примеру, байки про НЛО или «живых мертвецов». В природе не существует ни единого доказательства этих явлений, зато часто (как во втором случае) имеется куча доказательств их невозможности. Бесспорно, к вещам такого же порядка, как перечисленные выше, относится и тот расхожий нынче факт, что насилие в компьютерных играх порождает насилие в жизни. Здесь, естественно, впереди планеты всей Соединенные Штаты с их несознательным школьником, порежившим из пистолета пол-класса вместе с учительницей. Проповедников порочности насилия в компьютерных играх не останавливает да-

же тот факт, что Департамент здравоохранения США недавно разродился масштабным трудом о насилии среди молодежи вообще и связи с этим делом

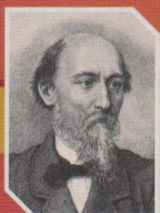
Это и есть тот самый Half-Life, из-за которого австралийские охранники сильно напрягаются.







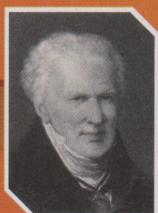
И.С. Тургенев



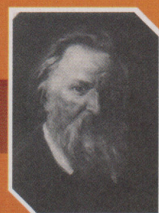
Н.А. Некрасов



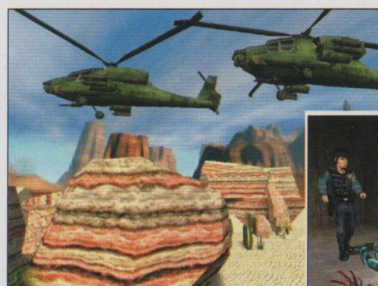
Л.Н. Толстой



Александр фон Гумбольдт



А.И. Герцен



Это не шутка — все очень серьезно, и не исключено, что шкафообразные бритые австралийские парни своего добьются. Но это еще не все — дальше будет веселее.

Знаете, в чем причина такого нелогичного поведения (особенно если учесть, что игра Half-Life: Blue Shift в начале августа была лидером продаж в Австралии)? Оказывается, представителям тамошней секьюрити на полном серьезе не понравился тот факт, что игра «про-

пагандирует убийство охранников в целях получения от них огнестрельного оружия». Но и это еще не все. Как выяснилось, поводом для столь масштабного протеста организации ASIA послужило убийство некоего охранника, который находился на своем посту в одной из австралийских клиник, где делают аборт. Доблестные представители ASIA призвали всех сознательных граждан бойкотировать игру Half-Life и все ее продолжения, при этом не указав, как же это компьютерные игры были связаны с произошедшим убийством и уж тем более с клиникой.

Подведем итог. Дебаты о вредности насилия в компьютерных играх никак утихать не хотят, а даже, наоборот, регулярно подпитываются всякими нехорошими личностями, а также околкомпьютерными СМИ, которые эту тему

компьютерных игр в частности. К слову, сей труд представлял собой внушительных размеров книжку (кому интересно — ее можно почитать в Сети по адресу [www.surgeongeneral.gov/library/youthviolence/](http://www.surgeongeneral.gov/library/youthviolence/)), в которой игрушкам было посвящено несколько строк, ясно говорящих, что никакого отношения

Доблестные представители ASIA

призвали всех сознательных граждан

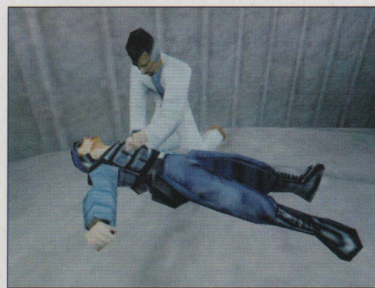
бойкотировать игру Half-Life

и все ее продолжения.

к насилию компьютерные игры не имеют. Ну да ладно, оставим в покое Штаты — с ними давно все ясно. Тут недавно пришло сообщение из Австралии, которое свидетельствует, что борцы с насилием в играх просочились и на зеленый континент. Смешно до слез, судите сами.

Есть в Австралии организация, что-то вроде профсоюза всех охранников, которая называется Australian Security Industry Association (ассоциация австралийской охранной промышленности, ASIA), которая с недавнего времени обивает пороги тамошних правительственных организаций с требованием прекратить продажу игры Half-Life и всех ее продолжений в местных магазинах.

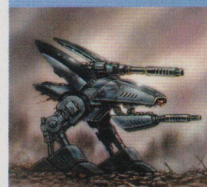
очень любят и всячески муссируют. Поэтому, дабы не быть причисленными к последним, тему эту мы раз и навсегда закрываем и более к ней не возвращаемся. **MG**



## SHORT NEWS

• Как выяснилось, заморские игроки из Cyber Athletes Professional Liague тоже (как и наши) озабочены признанием киберспорта официальным видом спорта. Соответствующее новостное сообщение имело место в Сети в середине июля.

• Фирма Eidos Interactive официально объявила, что компания Ion Storm

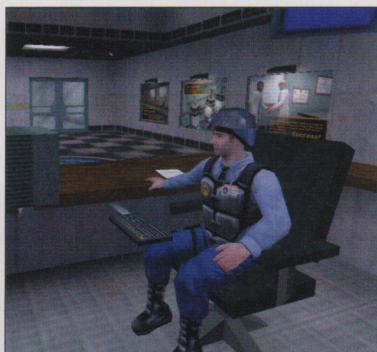


Austin получила все права на использование последней версии Unreal Engine в своих будущих проектах. По последним данным, одним из них станет игра Deus Ex 2.

• Джон Ромеро и Том Холл из команды разработчиков Ion Storm Dallas остались без работы. По сообщению Eidos Interactive, они ушли сами, в связи с чем этот офис компании будет закрыт. Главой Ion Storm стал Уоррен Спектор, работающий над Thief 3 и Deus Ex 2 в подразделении Ion Storm Austin.

• Фирма Lionhead выпустила новый add-on для игры Black and White, который позволяет жителям деревень в свободное время играть в футбол. Скачать соответствующий файл можно отсюда: <http://main.bwgame.com/bwfootballaddon.shtml>

# КРЕПЧАЕТ





## SHORT NEWS

• Funcom (создатель Anarchy Online) сделала странное, но логичное заявление. Фирма собирается укрепить свои позиции за счет того, что откажется от создания игр для платформы Xbox и сконцентрирует свои усилия на играх для PC.

• В Сети прошел слух, что Electronic Arts купила лицензию на создание игр по фильму Lord of the Rings. Ранее похожей лицензией владела Sierra Studios, но представители EA изъяли ее с помощью судебного разбирательства.

• Blizzard распространила сообщение, что игра Warcraft 3 не выйдет в этом году и релиз перенесен на неопределенный период следующего года. Почему это произошло — непонятно, так как еще в мае на E3 игра выглядела вполне законченной.

• Компания Strategy First объявила о выпуске патча для игры Kohan, который наряду с устранением багов, приносит в игру новые возможности. Последние в основном касаются мультиплеера и усовершенствования AI. Патч можно получить на официальном сайте ([www.kohan.net](http://www.kohan.net)).

• Фирма Sir Tech Canada в очередной раз объявила, что она закрывается сразу по окончании разработок игры Wizardry 8. Правда, возможно создание следующих серий игр Wizardry и Jagged Alliance, в случае если будет обеспечено соответствующее финансирование.

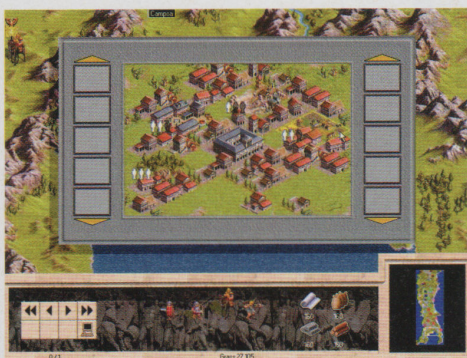
• Немецкая компания JoWood Productions объявила, что игрушка Zax — The Alien Hunter появится в продаже в четвертом квартале этого года.

> продолжение на с. 12

## СТРАТЕГИЯ

# НОВАЯ ИГРА ИМЯ ЕЙ «ЛЕГИОН»

## Стань императором Рима



Английские разработчики из компании Slitherine Software анонсировали новую игру Legion, которая является исторической стратегией реального времени. Действия будут происходить в Древнем Риме, а глобальная цель всего действия — стать всемогущим императором. Стратегическая составляющая игры включает контроль многочисленных армий с целью предотвратить возникающие междоусобицы и удержать в рамках великой империи города, на которые вероломно посягают ближайшие соседи Рима. На тактическом уровне придется собирать армию, размещать ее на местности и безжалостно выносить врага ко всем чертям. Для победы необходимо использовать разные боевые формации и эффективно управлять войсками. Игра Legion пока не имеет официального издателя, и ее создание ведется силами самих разработчиков из Slitherine Software. Основные фишки следующие:

- Огромный игровой мир, отличающийся исторической достоверностью и основанный на дошедших до нас картах Древнего мира.
- Более 20 противоборствующих сторон, вы играете за одну, а остальные управляются компьютерным AI.
- Развитая дипломатия.
- Огромные реалистичные баталии, в которых участвуют сотни боевых единиц.
- Боевая модель, а также вооружения и одежда юнитов основаны на исторических данных.
- Крутейшая трехмерная графика и детально прорисованные ландшафты.
- Четыре типа ресурсов — металл, дерево, еда и текстиль.
- Развитая экономическая модель.
- Минимальные требования к компьютеру!

Последнее, надо сказать, особенно приятно. Тем, кому данной информации недостаточно, рекомендуем обратиться на сайт разработчиков [www.slitherine.co.uk](http://www.slitherine.co.uk).

## Календарь

### АВГУСТ

1

Фирма Infogrames сообщила, что в октябре выйдут ремейки трех классических игр — Pac-Man, Dig Dug и Combat.

2

Стало известно, что в ноябре этого года в продаже появится игра NASCAR Heat 2002.

3

GoD Games анонсировала специальную редакцию игры Railroad Tycoon 2, в названии которой появятся слова Platinum Edition.

4

Фирма PAN Interactive анонсировала симулятор менеджера, работающего в шоу-бизнесе. Игра будет называться Rock Manager.

5

Codemasters выпустила upgrade к игре Operation: Flashpoint, который содержит новые миссии и оружие. Работать новая примочка будет только с лицензионной версией игры.

6

Ubi Soft станет издателем глобальной мультиплеерной игры Shadowbane на территории Америки.

7

Компания Activision прикупила интерактивные права на фильм Спилберга «Minority Report». Обещаются соответствующие игры на PC.

8

Sierra обещает всем, предварительно заказавшим и оплатившим игру Empire Earth, выслать специальную бета-версию в сентябре.

9

Объявлено, что 21 сентября выйдет сиквел к игре Commandos: Behind the Enemy Lines под названием Commandos 2: Men of Courage.

10

Стало известно, что в середине июля игра Diablo II: Lord of Destruction была самой продаваемой на территории США.

11

Создатели Championship Manager из компании Sports Interactive планируют выпускать футболки и прочую одежду с символикой своей хитовой игры.

12

Microsoft открыла официальный сайт игры A.I. puzzler, который отныне располагается здесь: [www.microsoft.com/games/aipuzzler/](http://www.microsoft.com/games/aipuzzler/).

13

Expansion pack под названием Kohan: Ahriman's Gift будет состоять из трех новых кампаний (30 сценариев) и кучи новых юнитов, оружия и спеллов. Об этом сообщила компания Strategy First.

14

Стало известно, что игра Everquest: Shadows of Luclin появится в продаже в декабре этого года.

15

Фирма EON Digital Entertainment будет издавать игры The Elder Scrolls III: Morrowind. Релиз намечен на декабрь этого года.



16

Компания Activision приостановила на неопределенный срок все разработки игры Star Trek: Borg Assimilator.

24

Некий Oliver 'Ov' Collyer — один из двух братьев, создателей популярной серии игр Championship Manager, покинул компанию Sports Interactive.

17

Вышли демка и видеоролик игры Project Eden. Скачать все это можно с официального сайта: [www.projectedengame.com](http://www.projectedengame.com).

25

Разработчики из Bitmap Brothers анонсировали свой очередной проект, которым стала игра Speedball Arena.

18

iEntertainment Network сообщила, что игра Warbirds 3 в августе будет совершенно бесплатна. Жалко, что август уже закончился.

26

Sierra в очередной раз проапдейтила официальный сайт игры Tribes 2 ([www.tribes2.com](http://www.tribes2.com)).

19

Electronic Arts анонсировала игру Battlefield 1942 — мультиплеерную комбатную игру, чем-то похожую на Operation: Flashpoint. Релиз намечен на весну следующего года.

27

В конце августа Lucas Arts еще раз проявила беспрецедентную щедрость, выпустив второй официальный скриншот игры Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II.

20

Стало известно, что игра Freedom Force разработчика Crave Entertainment появится в продаже зимой.

28

Игра GI Combat, разработку которой закрыла компания Talonsoft, обрела новое финансирование от фирмы Freedom Games, в связи с чем релиз ее становится возможным.

21

После Нового года выйдет игрушка под названием Global Ops от разработчика Barking Dog Studios. Заявленный жанр игры — военный симулятор от первого лица.

29

В конце августа официально прекратила свое существование техасская компания Gathering of Developers. Аминь.

22

В игре Return to Castle Wolfenstein, как выяснилось, будет могучий мультиплеер с последовательными многопользовательскими миссиями.

30

Распространились слухи, что компания Vivendi Universal уволила 300 сотрудников компании Sierra Studios, в том числе ее подразделение Dynamix в полном составе.

23

Шведская фирма Paradox Entertainment на выставке ECTS планирует показать игры Europa Universalis 2, Valhalla Chronicles и Mutant Chronicles: Warzone.

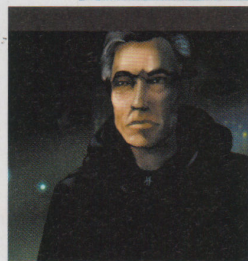
31

Последний день лета. С нетерпением ждем осень, так как издатели и разработчики явно планируют завалить нас самыми разными играми.

БОР-3

# СОСТОЯНИЕ ДЕЛ В РАЗРАБОТКЕ THIEF 3

## Дело Вора живет и торжествует



Помните компанию Looking Glass Studios? Как можно ее забыть, ведь она подарила геймерам всего мира такие игры, как Thief и Thief 2. Замечательные игрушки были, правда никак их выпуск не сказался на благосостоянии создателей, и компания Looking Glass разорилась, прекратив свое существование. Эстафету серии Thief при этом перехватила фирма, которая в данный момент называется ION Storm Austin. Именно в ее недрах в настоящее время ведется разработка третьего «Вора», который обещает (устаами разработчиков) затмить своей убийной играбельностью и изрядной мегахитовостью первые две части. Нам удалось получить кое-какую информацию о ходе разработки, а также несколько первых картинок. Например, нам стало известно, что ребята из Ion Storm решили основательно улучшить AI. Стражники теперь будут видеть и слышать. Если вы как-нибудь проявите себя, эти ребята не будут просто крутить головой и говорить, что им нечто послышалось, — они начнут обыскивать все ближайшие закоулки. Это, конечно, не то чтобы очень крутое усовершенствование, но разработчики почему-то этим очень гордятся. К началу августа создатели полностью закончили уже три миссии. Они выглядят вполне пристойно и созданы в духе предыдущих частей, естественно, с дополнительными графическими наворотами. Законченные три миссии предстоит довести и интегрировать с геймплеем, после чего разработчики приступят к созданию следующих четырех миссий. Сценарий игры и сюжетная линия проработаны окончательно, но пока не разглашаются, правда, сотрудники Ion Storm обещают сделать это в ближайшем будущем. На самом деле многие игроки предпочитают узнать сюжет в процессе самой игры, а не читать его на сайтах. Если вы относитесь к ним, будьте осторожны и избегайте любых новостных сообщений о Thief 3. Информация о том, что Thief 3 создается на движке Unreal, уже не нова, но если вы об этом не слышали, сообщаем. Ребята из Ion Storm говорят, что прежний графический движок был хорош, но со временем изжил себя, а Unreal Engine является на сегодня одной из самых мощных графических технологий и вполне подходит для создания мрачного мира Thief 3. К тому же разработчики вносят в UE кучу модификаций, которые изменят движок до неузнаваемости. Будем надеяться, что в лучшую сторону. Все это очень хорошо и безусловно радует, особенно тот факт, что Thief не умер и его третья часть находится в состоянии разработки. Чтобы внести некоторую ясность — сообщу, что Thief 3 делает команда, которая разрабатывала Deus Ex и сейчас также работает над Deus Ex 2, а вовсе не то опальное подразделение, возглавляемое Джоном Ромеро, что недавно было отправлено в отставку.



## SHORT NEWS

• Создатели игры Anarchy Online (компания Funcom) заключили ряд издательских соглашений, в соответствии с которыми эта онлайн-ролевая игра выйдет в Бельгии, Голландии, Швейцарии, Германии и Люксембурге. Может, со временем очередь дойдет и до нас.

• Electronic Arts открыла официальный сайт своего проекта, который является он-



лайн-ролевой мультиплеерной игрой во вселенной BattleTech, — [www.ea.com/worlds/games/pl\\_battle00/home.jsp](http://www.ea.com/worlds/games/pl_battle00/home.jsp).

• Стали доступны новые детали игры Aliens vs. Predator 2: разработчики планируют 21 сингл-миссию и 12 мультиплеерных карт с двумя режимами игры — death-match и species team. Кроме того, каждый из трех персонажей получит новые возможности. Остальные подробности на сайте ([www.sienrastudios.com/games/aliensvspredator2/](http://www.sienrastudios.com/games/aliensvspredator2/)).

• Компания Bethesda Softworks успешно провела бета-тестирование игрушки Magic and Mayhem: The Art of Magic. По плану разработчиков, игра должна была появиться в продаже уже в августе, поэтому не исключено, что она уже вышла.

• Фирма Arithmetic Studios, основанная в мае этого года бывшим сотрудником компании Digital Anvil, уже анонсировала свой первый проект W.A.T.E.R. Что означают буквы этого названия, пока неизвестно, зато ясно, что игра выйдет только в 2003 году.

## СПЕЦРЕП

## ДЕМОКРАТИЧЕСКОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ В США

## Из жизни сортиров

■ Демократия в Соединенных Штатах Америки достигла небывалых успехов: в штате Калифорния недавно было зарегистрировано движение борцов за права ватерклозетов. Первоначально это движение ставило перед собой задачу улучшить взаимоотношения человека и ватерклозета, но уже через месяц работы в их рядах произошел раскол. Они разделились на общественную организацию world watercloset web, в народе называемую просто канализация, оставшуюся верной первоначальной идее, и экстремистскую группировку Уличных Сортиров, выступающих против пренебрежительного отношения к ним представителей рода человеческого. «Вы только посмотрите, чем они у нас занимаются?!» — вот их основной аргумент, чаще всего используемый во время уличных митингов и манифестаций. В последнее время их активность обрела невиданный доселе размах: сначала патрули из двух-трех кабинок стали встречаться на всех людных площадях города Long Beach, а в данный момент все основные силы группировки продолжают пикетировать Министерство пищевой промышленности США с целью ограничить свободную про-



дажу еды, как субстанции, являющейся основным источником конфликтов между людьми и ватерклозетами. На фотографии вы как раз можете увидеть этот пикет — тысячи уличных сортиров не дают министру отъехать от места работы, пока он не подпишет соответствующий указ. Манифестанты предлагают продавать пищу только в лесах и пустынных местностях, вдали от городов, где человеческий процесс пищеварения может оскорбить обитающих там ватерклозетов. Правительство пока не идет на уступки и подумывает о вызове внутренних войск.

Новость подготовил  
специальный корреспондент  
Юрий Кащенко

## РАЛЛИ

## ЛЮБИТЕЛЯМ ЭКСТРИМА

## Rally Championship

■ Компания Actualize объявила о том, что готовится релиз шестой игры известной серии раллийных симуляторов Rally Championship Xtreme, и релиз ее ожидается 21 сентября. В роли разработчиков выступила компания Warthog. Ребята полны всяческих амбиций, они открыто заявляют, что их игрушка сломает все границы жанра гоночных симуляторов. Каким образом все это произойдет, не вполне понятно, ибо никаких подробностей пока не известно. Зато ясно, что в игре будет 24 уровня для режима «симулятор» и 12 для режима «аркада», кроме того, создатели обещают 20 автомобилей. Также в Rally Championship Xtreme нам обещают продвинутую и реалистичную физику — в случае ДТП машинки будут покорежены, что скажется как на внешнем виде автомобиля, так и на его ходовых качествах. В целом разработчики, как всегда, обещают много, а что из обещанного мы увидим в игре, станет известно совсем скоро.



## БЫТОВАЯ ТЕХНИКА НА АРЕНЕ СМЕРТИ

## ROBOT WARS: ARENAS OF DESTRUCTION

■ Компания BBC Multimedia впервые заявила о своем существовании на страницах нашего журнала. Поводом для этого стал проект Robot Wars: Arenas of Destruction — игрушка, которая выросла из хитового британского телевизионного шоу в могучий боевой компьютерный симулятор. Идея игры проста и одновременно уникальна — есть куча самых разных приспособлений, ваша задача каким-нибудь образом скрепить их друг с другом, навесить сверху деструктивные элементы вроде ножниц, шила или циркулярной пилы и отправить получившегося монстра на арену, где он встретится в честном бою с другим механическим творением, созданным вашим конкурентом. Для достижения конечной цели (уничтожения

всех противников) имеет значение все: от средств защиты и нападения вашей машины и вражеских роботов до боевой тактики, которую можно сформировать до начала поединка, а в ходе одного



активно корректировать, соотнося ваши действия с оружием, которое избрал конкурент. Вот в целом и весь игровой процесс, но он, несмотря на всю незамысловатость, обещает подарить массу удовольствия игрокам. Игра



ориентирована на всемирную Сеть, поэтому количество сконструированных роботов и набор боевых тактик ничем не ограничивается. Кроме того, даже если вы сильно исхитритесь и создадите непобедимого, с вашей точки зрения, робота, все равно найдется кто-нибудь, кто вас побьет. Разработчики говорят, что в игре не предусмотрена идеальная комбинация девайсов для боевой машины, с помощью которой ро-

бот выносил бы всех и вся. Скорость реакции также будет иметь огромное значение наравне с тактикой и, конечно, силой. На лицензию для создания игры были выложены немалые деньги, но девелоперы не сомневаются, что они не пропадут даром, так как игра будет объединять в себе



грубый action с тщательным тактическим планированием. Релиз Robot Wars: Arenas of Destruction намечен на ноябрь этого года.



# НОВЫЕ ДЕТАЛИ ИГРЫ NEVERWINTER NIGHTS

Возможны задержки  
в разработке

Компания BioWare поделилась новой информацией относительно игры Neverwinter Nights. В сингле будет 20 сценариев, которые созданы в точном соответствии с D&D Forgotten Realms. Действия игры происходят на территории, которая простирается между городами Neverwinter и Luskan. По этим удаленным городам разнесены злейшие враги, которые давно убили бы друг друга, если бы не эпидемия чумы в Neverwinter и нашествие злобных мистических воинов в Luskan'e. Игрок должен будет исследовать оба поселения, а также прилегающие территории и выяснить, что за хрень такая происходит. Что касается мультиплеера — будет много новых фиш, среди которых главная состоит в том, что можно будет играть за Dungeon Master'a в соответствии с правилами бумажных игр Dungeon and Dragons. Игра должна появиться на прилавках магазинов к католическому Рождеству этого года, но представители компании BioWare рекомендуют геймерам не обольщаться и приготовиться к задержкам релиза, которые неизбежно произойдут, если разработчики не успеют закончить игру.



RPG

## ДВИЖКИ

# СДЕЛАЙ ВОРГЕЙМ САМ!

## Редактор для создания собственных игр

Фирма Shrapnel Games намерена издавать некий программный продукт The War Engine, который представляет собой мощный инструмент по созданию собственных игр. С его помощью можно без труда и в короткие сроки разработать вполне приличный компьютерный воргейм, стратегию или перенести на экран монитора любые реальные исторические события. Последнее достигается путем установки правил, сюжетной линии конфликта и импортом боевых единиц. Таким образом, если вы приобретете The War Engine, у вас в руках будет не просто какой-нибудь Construction Set, а мощнейший инструмент по созданию стратегических игр. Кто знает, возможно, именно с его помощью вы когда-нибудь станете знаменитым на ниве игроделания. К самой программе будут приложены семь полноценных сценариев, которые создавались с помощью The War Engine. Они очень разные по виду и по содержанию и призваны показать всю мощь редактора стратегий от разработчика Boku Strategy Games. В то же

время в них будет просто интересно поиграть, поскольку каждый из сценариев представляет собой полноценную и законченную игру. Вот они:

### Armies of Armageddon —

классический тактический симулятор, сделанный в стиле sci-fi, первая игра, созданная с помощью The War Engine.

### Tour of Duty '44 —

еще одна игра squad-based. На сей раз, правда, придется освобождать Европу от фашистов.

### The Nothern Realm Saga —

отличный воргейм в стиле фэнтези с четкой сюжетной линией.

### Global Conflict: Total War —

воргейм, в котором вам придется командовать войсками союзников во Вторую мировую войну.

### Paintball! —

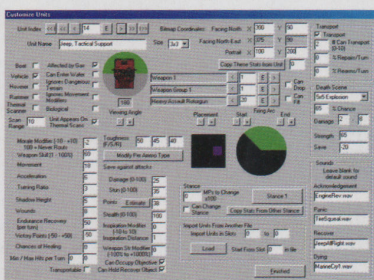
он самый, пэинтбол. Можете часами расстреливать оппонентов, и при этом никому из них не придется отстирывать краску.

### TRL —

действия этой стратегии происходят в киберпанковом будущем, на территории бывших Соединенных Штатов.

### Warspace —

космическая комбатная игра, также созданная при помощи The War Engine.



# У НИХ ЕСТЬ ЧЕРВИ

## Worms Blast

Две могучие компании игроделательной индустрии заключили издательское соглашение. Компания Team 17 продала паблишеру Ubi Soft свою очередную игру в знаменитой серии Worms. То, что мы имеем сегодня (Worms World Party), практически ничем не отличается от самого первого релиза в серии, который случился в далеком 1995 году. И это, согласитесь, хорошо. Оружие в игре самое разнообразное, и его много, графика двухмерная, простенькая, но приятная; геймплей в высшей степени сбалансированный. До недавнего времени никому не пришло в голову что-нибудь в «Вормсах» испортить. Но вот наконец появилась информация об игре Worms Blast, которая выйдет уже осенью этого года, то есть совсем скоро. «Черви» станут (о, ужас!) трехмерными. В принципе ничего страшного в этом нет, если бы не еще одно нововведение — «Черви» станут риалтаймовыми. Все. На этом игру можно бы и похоронить, но давайте пока торопиться не будем. Team 17 — неплохие разработчики, а Ubi Soft — серьезный издатель, компании не будут тратить деньги и время на никому не нужную игру, которую заведомо ждет провал. Там тоже не дураки сидят, и все прекрасно понимают, что у поклонников серии трехмерность и риалтаймовость не могут вызвать ничего, кроме раздражения еще до релиза. Однако вполне возможно, что нас ждет какое-нибудь «новое слово» в компьютерных играх. Время покажет.



## SHORT NEWS

• Нельзя не отметить тот факт, что наконец вышла игра Max Payne. Это произошло как раз тогда, когда все уже отчаялись ее увидеть. Может, и Duke Nukem Forever тоже когда-нибудь выйдет...

• Компания Sierra анонсировала бесплатный релиз саундтрека из игры Arcanum. Попробуйте поискать соответствующие музыкальные файлы на официальном сайте (<http://arcanum.sierra.com/>).

• Компания Lucas Arts проявила в середине июля немалую доброту, выпустив целый ОДИН официальный скриншот из игры Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II. Скажу больше: вы можете



посмотреть на него прямо здесь и прямо сейчас.

• Фирма Xenopi ([www.xenopi.com](http://www.xenopi.com)) обновила страничку своего сайта, посвященную игре Dreadnaughts. Этот проект представляет собой смешение жанров FPS (в стиле Tribes 2) и RTS. О дате релиза пока ничего не известно, так как Dreadnaughts находится на очень ранней стадии разработки.

• Немецкие разработчики из компании Sunflowers объявили о задержке выхода игры Anno 1503: The New World. Объявлены новые сроки релиза — первый квартал следующего года.

• Компания NovaLogic объявила об открытии официального сайта своей игры Comanche 4. Вот его адрес: [www.novalogic.com/games/Comanche4/body\\_index.html](http://www.novalogic.com/games/Comanche4/body_index.html).



ВЕСТИ С ВИРТУАЛЬНЫХ  
СПОРТИВНЫХ ПОЛЕЙ

Повальное увлечение компьютерными играми привело к тому, что из серой обывательской массы выделились как отдельные, так и целые группы индивидуумов, очень ловко и профессионально управляющихся с джойстиком и клавиатурой. Сие бесценнейшее умение, приобретенное в ущерб домашним заданиям и велосипедным прогулкам, не имело права (по разумению самих профессионалов) пылиться на мягких кушетках типовых квартир. Оно могло и должно было приносить владельцу славу (а иногда и кое-какие деньги). Поняв это, счастливые обладатели сверхчеловеческих способностей по отстрелу жутких монстров и разработке тактики ведения боев в мрачных лабиринтах египетских пирамид решили создать клуб по интересам. Так как все интересы этих людей сводились к одному — игре, то и клуб скромно и непритязательно (эти качества настоящих профессионалов во всем мире — притча во языцех) был назван PGL (Professional Games League). По-русски это незатейливое название звучит как Лига профессиональных игроков.

## БИТВА ЗА ПНИ

Специальный спортивный корреспондент Лев Сухожилин

Пожив год под столь скромной вывеской, во стократ улучшив за это время свои профессиональные навыки, индивидуумы решили, что оставаться обычными игроками им как бы уже и не к лицу.

К тому же игры отнимали столько времени и сил (в основном, конечно, моральных), сколько отнимают у профессиональных спортсменов (тяжелоатлетов, гимнастов, фигуристов и пр.) ежедневные изнурительные тренировки. Но это обстоятельство не являлось единственной причиной вышеозначенного решения. Главным и наиболее веским аргументом за смену имиджа стало то, что среди играющих начали проводиться настоящие соревнования со спонсорами и призовым фондом. Этот факт навел на мысль, что они не просто профессиональные любители, а что ни на есть настоящие спортсмены и даже атлеты! В связи с этим в 1997 году бездельники Соединенных Штатов Америки стали именоваться CPL (Cyberathletes Professional League), то есть Лига профессиональных кибератлетов! Вот так! Ни больше ни меньше!

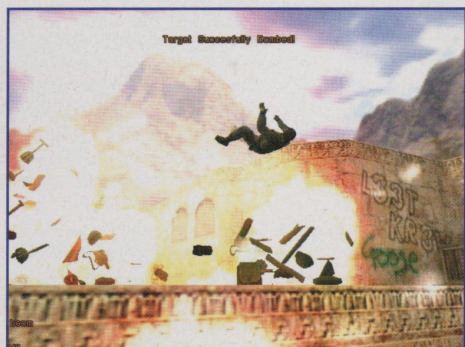
Подобные же лиги стали создаваться и в других странах мира. Назывались они везде по-разному, но суть их была одна: убить собственное время и получить за это или какие-нибудь регалии, или на худой конец сотню-другую долларов.

Не обошло стороной это новшество и Россию. И то сказать, кто, как не русские, очень уважают ничего не делать и получать за это деньги, а также иные материальные блага. Так что в этом году Министерством юстиции РФ была зарегистрирована прогрессивная аполи-



тичная общественная организация — Федерация компьютерного спорта России. В числе прочих полезных задач организация поставила своей целью объединить рассеянных по стране отдельных атлетов и чадные спортивные коллективы, усиленно тренирующиеся в подвальных помещениях компьютерных «качалок», в мощную сборную команду России. И для этого были все основания, ведь в мае 2001 года на чемпионате европейского дивизиона CPL из 6 призовых мест 4 оказались в мускулистых руках российских кибератлетов.

Возвратившись домой, поставив свои выигранные на столы и разместив их в банках (для литредакции — имеются в виду финансовые учреждения), победители начали обозревать окрестности: не видно ли на горизонте еще какого престижного турнира, на котором они могли бы поиграть мышцами и показать соперникам всю силу и красоту русского спорта. Месяц с лишним вглядывались они в знойное марево лета в надежде на то, что вот-вот замаячит в отдалении что-нибудь похожее на Олимпийские игры или Чемпионат мира, но все было тщетно. Дошло до того, что от скуки (и чтобы не потерять квалификацию) мастера даже стали поигрывать между собой на щелбаны и пиво, когда наконец их ожидание сбылось. Счастье явилось в образе двух «доб-







рых фей» — московского представительства Intel и ведущего отечественного производителя персональных компьютеров компании «Формоза». 23 июля этот тандем объявил о старте открытого первенства на Кубок Pentium® 4. По масштабам и размаху мысли это мероприятие обещает быть самым крупным и массовым на территории России и стран СНГ. А в качестве «спортивного снаряда» была избрана игра Counter-Strike — модификация знаменитой и всенародно любимой Half-Life, в которую сейчас активно играют во всех без исключения компьютерных клубах.

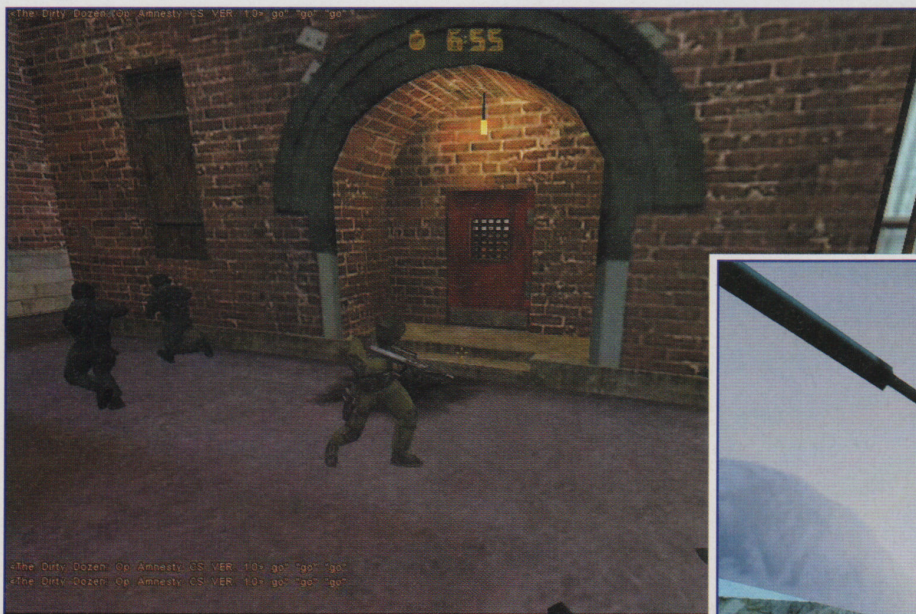
Киберспорт — один из самых прогрессивных и быстроразвивающихся видов современного многоборья, поэтому и инициатива компаний Intel и «Формоза» пользуется поддержкой таких широко известных спортивных изданий, как «Страна игр», «Подводная лодка» и одного из крупнейших издательских домов дружественной Украины — ITC Ltd. Особый статус в этом грандиозном спортивном шоу отведен популярному игровому журналу «MegaGame». В редакции журнала было вы-



сказано множество теплых слов как по этому поводу, так и непосредственно в адрес одного из организаторов соревнований. Шутка ли сказать, на первом этапе в состязаниях примут участие более тысячи атлетов! «Квалификационные заезды» пройдут в 9 городах: Ангарске, Воронеже, Днепропетровске, Екатеринбурге, Минске, Москве, Орле, Самаре и Санкт-Петербурге. По их результатам 11–12 сентября 32 команды встретятся в полуфинале, который состоится на главной спортивной арене московского Интернет-кафе TimeOnline.

Финальная «битва», в которой победят наиболее подготовленные и тренированные спортсмены, состоится 13 сентября и станет одним из главных событий открывающейся выставки «IT-Формат» в московском Манеже. Встреча двух сильнейших команд-претендентов на Кубок Pentium 4 пройдет в Центре цифровой Вселенной, сооружающемся на выставочном стенде компании Intel. Каждого атлета из команды-победительницы предлагается наградить мощным мультимедийным компьютером на базе процессора Intel Pentium 4. Членам команд, занявших призовые места, будут вручены процессоры Intel Pentium 4, комплекты компьютерных аксессуаров, памятные медали и сувениры с изображением гордого профиля Intel Pentium 4.

Итак, старт дан и мы с нетерпением ожидаем вестей с виртуальных спортивных полей. Хочется надеяться, что эта инициатива не погибнет, едва начавшись, а найдет серьезную поддержку у МОК, федерации профессионального бокса, среди любителей пейнтбола и мастеров стендовой стрельбы. **МГ**



Мужики в Counter-Strike передвигаются исключительно на полусогнутых ногах.





# А у нас...

У нас все стабилизировалось — игры активно локализируются, появляются в продаже и даже иногда разрабатываются. Приятно то, что темпы этого процесса нарастают с каждым днем. Лондонская выставка ECTS также не обошла стороной наших издателей и разработчиков — в этом году в ней примет участие рекордное количество российских компаний. Само число называть не буду, скажу только, что примут все, кто есть. Это не может не радовать, ибо означает, что скоро игр будет еще больше. Все это случится довольно скоро, но и сейчас в теплую летнюю пору наши компании продолжают выпускать самые разные игрушки.



стемами карточных игр (наподобие Magic the Gathering) и развлекенная продвинутым управлением ресурсами.



гие из них уже могут появиться в продаже.

С весны этого года игрушка Мах Рауне неожиданно стала понемногу мелькать в новостных сообщениях, чем сильно озадачила, потому что мало кто верил в ее финальный релиз. Удивление игроков достигло предела, когда в середине лета долгожданный шутер появился в продаже за границей и в сетевых магазинах. Скоро счастье ждет и нас, так как «1С» планирует выступить в роли издателя Мах Рауне на территории стран бывшего СССР. Надеемся, что долго ждать нам не придется, и выход Мах Рауне «у нас» не сильно отстанет от релиза «у них».



«Ил-2. Штурмовик» от разработчиков, которые называются «1С: Maddox Games», — проект поистине многообещающий. У этой игры есть уже зарубежный издатель, и на майской выставке ЕЗ она произвела отменное впечатление. Этот симулятор повествует о наиболее интересных сражениях на Восточном фронте во время Второй мировой войны. Радует и то, что появление в продаже «Штурмовика» ожидается уже осенью этого года.

Компания Nival седьмого августа этого года объявила о начале бета-тестирования игры «Демиирги». Разработчики сильно впечатлились активностью игроков при наборе тестеров. Им удалось собрать более 4000 добровольцев, из которых были отобраны всего 500 человек. Это, между прочим, только первый этап тестирования, а будет еще и второй. Если жаждете поучаствовать — заходите почаще на сайт [www.etherlords.com](http://www.etherlords.com). Напомню, что «Демиирги» — пошаговая игра, навеянная си-

Фирма «Руссобит-М» в начале августа уже успела выпустить игру «Хулиганы». Но на этом никто останавливаться не собирается — до конца лета должны выйти еще локализованные Myst III (продолжение легендарной серии квестов) и «Последняя битва» (стратегия реального времени). Также нам стало известно, что «Руссобит-М» будет издавать игру Codename: Outbreak украинских разработчиков из фирмы Game World GSC, которые уже отметились на ниве игромоделирования «Казаками». Codename: Outbreak будет squad-based шутером с довольно оригинальными фишками. Релиз этой игрушки должен состояться в сентябре.



Из прочих игр, которыми рано или поздно порадуем нас «1С», можно отметить квест «Джаз и Фауст» от разработчика «Сатурн +», специализирующегося на приключенческих играх. Действия игры начинаются в мире Древнего Востока, а за-



Еще есть «Самогонки» от разработчика K-D Lab, которые вступили в первую фазу тестирования, а когда они наконец будут закончены, «1С» их обязательно издаст на радость всем нам.

Как видите, «у нас» все обстоит неплохо. Посмотрим, что наши разработчики покажут на ECTS, — скорее всего, это будут уже знакомые нам продукты, но, может быть, для западных издателей наши фирмы пригрозят что-нибудь неожиданное. МГ



# А у них...

У них пока глухо — все западные издатели и разработчики развлекались по отпускам, а те, что остались, поглощены работой и ничего вокруг себя не замечают. И совершенно напрасно, потому что вокруг них много чего интересного происходит. В начале сентяб-



ря в славном городе Лондоне пройдет (или уже прошла) самая мощная европейская игровая выставка ESTC. На ней будет показано много новых игр, которые до тех пор никто не видел (некоторые из них никто более никогда не увидит). В большинстве своем, конечно, проекты будут весьма достойные и интересные. Мы по традиции зашли в туманный Альбион наших казачков, которые там потусуются, посмотрят и все запишут, поэтому ждите подробнейшего отчета в ближайшем номере. Но не ECTS'ом единым, как говорится... Летом в сентябре и без того выйдет изрядное количество игр.



Одна из них — The Art of Magic от компании Bethesda. Игрушка представляет собой некую смесь ролевой игры с комбатным симулятором. Все, что у вас есть, — магия. Вы набираете заклинания, после чего выносите с их помощью врагов. В сингле заклинания можно получить разными способами непосредственно в ходе игры, в то время как в мультиплеере вы просто набираете spells из базы. Враги, понятное дело, тоже располагают разной магией и не собираются сдаваться без боя. Для успеха имеет значение тактика ведения боя, а также набор спеллов у вас и у противника. Универсального заклинания, естественно, нет, и любое из них имеет адекватное противодействие. В данный момент готовится несколько подобных игр, так что будем выбирать.



Игрушка Project Eden, как многие проекты от Eidos Interactive, сильно раскручена и ожидается с нетерпением. Нас ожидает давно знакомый киберпанковский пост-ядерный мир, в котором выживают только грозные парни, умеющие

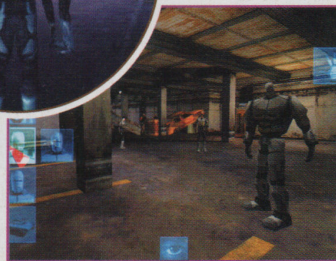
смачно выражаться, и тетки с необъятными бюстами и кожаной одеждой. Будет убойная графика, геймплей, сделанный в духе Half-Life, и при этом возможность управлять несколькими персона-



жами. Иначе говоря, Project Eden будет неким командным шутером в отличие (надемся в лучшую сторону) от большинства стрелялок.

Компания Strategy First предлагает нам игру Rails Across America — симулятор железнодорожного магната. Необходимо строить дороги и пускать по ним поезда с грузом и пассажирами. Все действие происходит на карте Соединенных Штатов — рельсы довольно схематичные, паровозики маленькие и в целом графика весьма убогая. Но в поездах есть нечто необъяснимое, что неотвратимо к ним притягивает (иначе никак нельзя объяснить успех Microsoft Train Simulator), поэтому и Rails Across America, вполне возможно, ждет успех. Чтобы победить конкурентов в этой игре, не надо зарабатывать много виртуальных денег, как это обычно бывает, нужно получить

максимальный уровень признательности у тех, кто будет пользоваться услугами железной дороги. Это достигается за счет качества перевозок, соответствия расписанию, общему объему грузов и тому подобным субъективным вещам.



Согласитесь, это немного необычно, и на это делают ставку разработчики и издатели.

Далее по традиции перечислим остальные достойные внимания игры, выход которых ожидается в сентябре. Это Battle Realms и Dragon's Lair 3D от Ubi Soft, Heroes Chronicles The Final Chapter от 3DO, NHL 2002 от Electronic Arts и Monopoly City от Infogrames. **ME**



ПРОТОКОЛ ОБЩЕНИЯ  
С КОМПАНИЕЙ  
BETHESDA SOFTWORKS

Мало кто сомневается, что игра The Elder Scrolls III: Morrowind является самым многообещающим проектом этого года. Достаточно сказать, что это продолжение знаменитого Daggerfall от тех же разработчиков. На сей раз игра будет приправлена отменной графикой, несравнимо большим количеством NPC и потрясающей играбельностью. И не так страшно, что размеры игрового мира по сравнению с Daggerfall несколько сократятся — там будет приятно провести время в любом случае, так как заполнен он будет гораздо более плотно. Должны исчезнуть лишь изнурительные пешие переходы. Наши казачки-засланцы присутствовали на презентации Morrowind на майской выставке E3 и впечатлились по полной программе. Смело можно констатировать, что третья часть The Elder Scrolls станет хитом и займет достойное место на наших с вами винчестерах, поэтому мы не могли не осветить сей проект самым подробным образом. С этой целью мы даже встретились с разработчиками из компании Bethesda Softworks и задали им ряд вопросов. А они дали нам ряд ответов. И вот что из этого получилось.

THE ELDER SCROLLS III:  
MORROWIND

## Интервью с разработчиками

Теплый Баллон, Алексей Котко

**MegaGame:** The Elder Scrolls: Daggerfall потряс всех размерами мира. Скажите, на что могут рассчитывать поклонники серии в The Elder Scrolls III: Morrowind? Как именно будет организован мир, как будет устроена его физика?

**Bethesda:** Ха-ха, вы верно подметили, мир второй части Daggerfall был действительно велик. Но причина здесь лежит скорее всего в физике этого мира и в том, как он создавался. Все составляющие Daggerfall были похожи друг на друга... NPS, города... все. В Morrowind же мы несколько подсократили бескрайние просторы вселенной, зато куда большее внимание уделили деталям. Все элементы мира (каждое деревце, камешек, монстрик) были прорисованы вручную. Никакой случайной генерации! Благодаря этому у вас никогда не сложится ощущение, что вы «это где-то уже видели». Число самых разнообразных NPC (их несколько тысяч), а также количество локаций впечатлит любого. В отличие от прошлой части вам никогда не придется часами бродить по игровому миру в поисках какого-либо занятия. Так как мы здесь разместили все объекты вручную, мы гарантируем, что удовольствие от игры и хорошее настроение никогда вас не покинут.

**MG:** Какие изменения появятся в системе создания персонажа?

**Bethesda:** Morrowind отличается от большинства ролевых компьютерных игр тем, что после того, как вы нажимаете в меню «New game», вы сразу попадаете в новую игру. Здесь не будет никакой продвинутой системы создания персонажа, на разбирательство в которой легко можно угробить несколько часов своей жизни. Игра начинается сразу, а персонажа вы создаете уже в процессе. Есть несколько способов определить персонажа — вы можете ответить на несколько тематических вопросов, либо воспользоваться одним из классов, определенных по умолчанию, либо сформировать собственный класс, установив значение для каждого скилла.

**MG:** Как будут организованы квесты в игре? Будут ли они линейными? Будет ли прохождение игры линейным?

**Bethesda:** Мир Morrowind будет абсолютно открытым. С самого начала путешествия вы можете идти в любую сторону и заниматься всем, чем угодно. В линию сюжетных квестов не обязательно включаться в самом начале — это можно сделать в любое время. Например, сразу можно ломануться к Ворам, вступить в их гильдию и выполнять всякие воровские квесты. Тем не менее, что бы вы ни делали в игре, сюжетная ли-



Как видите, игровой мир по сравнению с Daggerfall стал на порядок более красивым. Если не знаете, что такое Daggerfall, — поверьте на слово.

ния квестов никуда не денется, и ее можно начать/продолжить выполнять в любой момент.

**MG:** Будут ли в игре корабли, и если да, то как их можно будет использовать?

**Bethesda:** Корабли будут, и они используются для быстрых перемещений из одной точки в другую. Вам не придется рулить, а также поднимать и опускать паруса — мы делаем не симулятор. Корабли имеют значение только лишь как быстрое транспортное средство.

**MG:** Останется ли возможность создавать собственные заклинания, и если да, то как она будет реализована?

**Bethesda:** В основной системе заклинаний по сравнению с Daggerfall осталась без изменений. Вместо того, чтобы обучаться spellам, ваш персонаж будет постигать результаты действия заклинаний. Например, вы получили информацию про огонь. Сразу появляется возможность разработать такие spellы, как Fireball или пожар на ограниченной территории. Результат spellов Fire можно, например, объединить с эффектами spellов Death и в результате получить новую магию. Возможности здесь ограничиваются только вашей фантазией.

**MG:** Какие изменения по сравнению с Daggerfall произойдут с расами игры? Можно ли будет стать вампиром или оборотнем, и если да, то какие преимущества и недостатки получит игрок после превращения?

**Bethesda:** Имеется десять рас, за которые можно играть: Argonian, Khajiit, Redguard, Nord, Breton, Imperial, Dark Elf, High Elf, Wood Elf и Orc. Можно играть за представителя женского либо мужского пола каждой расы — разница незначительная, но она все же есть. Как можно заметить, рас Imperial и Orcs в Daggerfall не было. Выбор расы — самое важное решение, которое



наложит отпечаток на весь игровой процесс: некоторые атрибуты и умения соответствуют только определенным расам и никак не могут быть изменены в ходе игры. Таким образом мы хотим добиться некоторой replayability.

**MG:** Какова роль гильдий и объединений в игре? Будет ли что-нибудь, кроме гильдий?

**Bethesda:** Разнообразные фракции в Morrowind играют несравнимо большую роль, чем это было в Daggerfall. Вступление в гильдию открывает огромные возможности по распознаванию разных квестов. Квесты эти уникальны и недоступны игроку, если он не является членом соответствующей гильдии. Можно состоять в нескольких гильдиях одновременно, определяя свой выбор возможностями вашего персонажа и индивидуальным стилем игры. В игре имеется также три глобальных объединения, называемых Домами, и вы можете состоять только в одном из них. Вступление в Дом означает, что до самого конца игры вы не сможете примкнуть к любому из двух оставшихся, поэтому тщательно подумайте, прежде чем сделать это — обратного пути не будет. Дома являются источником информации, item'ов, они определяют ваш статус, возможности и много других вещей.

**MG:** Можно ли будет двигаться по местности на каком-нибудь транспорте?

**Bethesda:** Да, в игре есть несколько способов быстрого перемещения по местности. Про корабли мы уже рассказали. Есть еще животные — Silt Striders. Это огромные твари, похожие на насекомых-переростков. Темные эльфы давным-давно обнаружили их на просторах мира Morrowind, удалили им мозг хирургическим путем, после чего безжалостно эксплуатировали. В игре Silt Striders выполняют роль такси — можно нанять животное в одном из городов, залезть на него, и вы мгновенно окажетесь в другом городе. После этого нужно, естественно, слезть с него.

**MG:** Каковы размеры игрового мира, и сколько времени займет полное прохождение игры?

**Bethesda:** Размеры мира поистине ОГРОМНЫ! В том смысле, что они очень велики. Например, чтобы начать выполнять первый квест сюжетной линии, надо после начала игры минут десять реального времени топтать по местности. Но, как я уже сказал, не столь важен размер игрового мира, сколь его детализация. Детализация — вот что действительно круто! По поводу времени на полное прохождение сказать ничего не могу — я сам еще не прошел. Застрял тут на про-

шлой неделе в одном месте — жду солوشна в Интернете.

**MG:** Много ли будет населенных пунктов, и чем они будут различаться? Каковы их размеры и население?

**Bethesda:**

В Morrowind будет около 30 самых разных городов, которые весьма значительно отличаются друг от друга. Внешний вид каждого из них полностью отражает культурное наследие коренных жителей города. Например, населенный пункт Balmora представляет собой древнюю провинцию наподобие вашего Урюпинска с сильным влиянием расы Imperials. Тем не менее архитектура Balmora напоминает классические британские постройки, относящиеся к XII веку нашей эры. Или другой пример — визарды Telvanni из деревни Sadriht Mora активно использовали магию для возведения своих построек, в результате чего их жилища представляют собой покореженные гигантские грибы-мутанты.

**MG:** Расскажите подробнее о противниках. Много ли будет больших монстров, которые встречаются в игровом мире в единственном экземпляре?

**Bethesda:** Монстры — серьезная проблема игрового мира. На самом деле мы не знаем, в какой момент времени геймера угораздит попасть в ту или иную локацию, поэтому мы также не знаем, насколько могучих монстров туда поместить. Например, если игрок четко следует сюжетной линии, он попадает в первое квестовое подземелье в начале игры. Там он встретит слабых монстров, заколбасит их не без труда и получит глубокое моральное удовлетворение. Если же перед этим он изрядно пошляется по окрестностям, не поддоски прокачается и в итоге придет в это же подземелье — он вынесет монстров одной левой.

Ну какое от этого удовольствие? Да никакого. Мы решили эту проблему следующим образом — сила монстров, которые будут вам встречаться, напрямую зависит от вашего уровня. Например, персонажи второго уровня, спустившись в первое квестовое подземелье, обнаружат там каких-нибудь жалких крыс, а высокоуровневые персонажи будут вынуждены рубиться с несравненно более могучими



Чем-то это напоминает игру Unlira IX, однако разработчики клянутся, что в Morrowind графическое окружение будет намного круче.

монстрами, к примеру с гигантскими крысами. В этом случае игра будет очень клевая! Большие монстры в игре, конечно, будут, и их будет много, и это хорошо.

**MG:** Чем The Elder Scrolls III: Morrowind привлечет геймеров? Какова основная «фишка» игры, которая заставит их купить ее?

**Bethesda:** Мы не думаем, что нужна какая-то конкретная «фишка». Основное преимущество Morrowind в том, что мы предоставляет игрокам

Если хотите, например, играть магом

и при этом носить с собой исключительно

огромный топор — смело можете попробовать.

полную свободу действий. Вы можете играть так, как вам хочется. Мы не говорим игрокам: «Делайте то-то и не делайте того-то». Если хотите, например, играть магом и при этом носить с собой исключительно огромный топор — смело можете попробовать. Мы также не настаиваем на последовательном прохождении всех квестов и не указываем, что необходимо делать далее. Мы не ставим вас перед выбором быть «хорошим парнем» или быть «плохим парнем». Можете поступать так, как вам нравится, в любой ситуации. Кроме того, графика действительно отменная, и еще есть Construction Set, который является мощнейшим инструментом и при этом очень прост в использовании. Все это позволит геймерам получить безграничное удовольствие от игры The Elder Scrolls III: Morrowind.

**MG:** Есть ли в планах компании дальнейшее продолжение знаменитой серии The Elder Scrolls?

**Bethesda:** Да, у нас есть пара идей относительно продолжения Morrowind, но в данный момент мы бросили все ресурсы на завершение третьей части The Elder Scrolls. Все остальное пока может подождать.

Вот так. Сотрудники редакции после этого плодотворного общения побросали все свои дела и стали дружно ходить кругами по комнате. Мы с нетерпением ожидали релиза The Elder Scrolls III: Morrowind, и все остальные радости жизни перестали для нас существовать. (Между прочим, один из нас на момент сдачи этого номера уже находился на грани голодной смерти.) **MG**

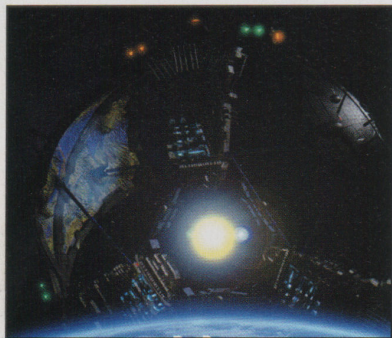




# ГИБЛОЕ ДЕЛО

Рейтинг игр, которые мы потеряли

Андрей Трумен

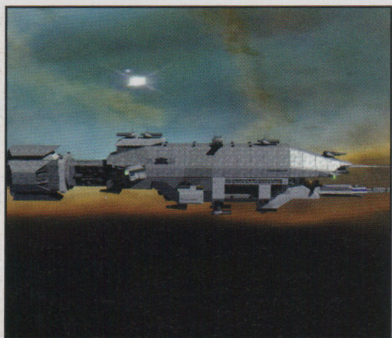


## Prey

Дохлая пушка, мрачные коридоры и пара залетных садистов-хантеров, вынюхивающих забившегося в угол геймера ради мерзкого садистского удовольствия — таким обещал быть Prey. «Пугающе умный AI», «клокочущий в груди страх», «восхитительная охота на человека», «полные штаны адреналина» — похоже, бесстыдная пресс-служ-

ба 3D Realms сама не верила в то, что говорила. Prey, повесник Blood, запомнился не столько скриншотами, сколько непомерными амбициями. Три... Четыре... Нет, все пять лет нам рассказывали про лучший шутер-ever, который уже вот-вот. Ожидание уже начали завидовать черной завистью господам разработчикам, которые пусть даже и в процессе работы, но видели это чудо природы. Однако

и им приходилось не сладко: минимум дважды Prey полностью переделывали, трижды меняли концепцию и несколько тысяч миллионов раз обещали зверски убить Quake. В итоге «мольещники» совсем уж по-хамски превысили бюджет, и сезон охоты на нас так и не открылся. Впрочем, может, оно и к лучшему. Пять баллов — посмертно, за веру в себя.



## The Babylon 5: Into the Fire

Плох тот Babylon, что не метит в Star Wars'ы. Первая игра «по мотивам» звездного TV-шоу муссировалась долго и активно, обзывалась на Западе long-awaited и все такое прочее, однако не срослось. «Космический боевой симулятор» старательно косил под Wing Commander

и одновременно MS Flight Sim (эти, знаете ли, разговоры о реалистичной полетной модели, тонкостях применения Jumpgate и бессмысленности катапультирования), но в итоге скис и закрылся — страничка Babylon 5 canceled висит у Sierra до сих пор, а про реинкарнацию и думать забыли. Пользователи Macintosh'a дружно собрали 1500 подписей за возобновле-

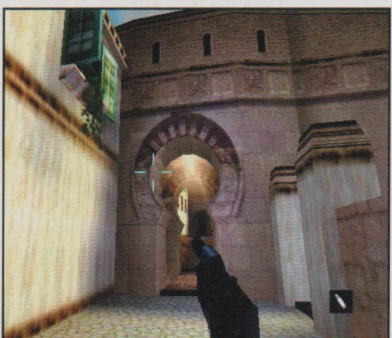
ние проекта. Sierra поблагодарила активистов за поддержку. На этом все и кончилось. Четыре балла за все.



## The Real Neverending Story

Вот вам крах немецкой игровостроительной индустрии, как если бы Пажитнов остался в России и вдруг не выстрадал «Тетрис 2». Гигантская, необъятная адвенчура по мотивам романа известного (не нам) германского писателя Майкла Энде, 6000 строк диалогов, три сотни разноплановых героев и славная, говорят, графика. В натуре бесконечная история обещала

стать вторым Grim Fandango, заткнув за пояс даже хваленый Lucas Arts. Квесты и кнопки в меню собирались перевести аж на 15 языков, кроме, правда, русского. В мае 2000-го игру показывали на E3, в октябре обещали релиз, а в августе TRNS не стало. С тех пор в стране Германии делают только стратегии и временами — RPG. Твердые 3 балла за обретенную специализацию.



## No One Lives Forever 2

Второй том из серии NOLF склеил ласты в начале лета — Vivendi Universal, перекупившая права у Fox Interactive, решила, что Кейт Арчер ей более не по карману и заморозила проект. Фирменное ретро «под шестидесятые», 60 уровней и прочие прелести обходились в кругленькую сумму, которая, судя по выкладкам аналитиков, могла окупиться только

на консольном рынке. Еще одним поводом для зверского кейтоубийства стал официальный анонс Half-Life 2. Возможно, через годик-полтора NOLF2 доберется таки до X-Box'a и PlayStation 2, но это уже, как понимаете, не про нас. Ну и не жалко, не больно-то и хотелось. Два балла. Даешь Лару Кроффа!





Чтобы не было вопросов: сегодняшние «Рейтинги» ни в коем случае не похоронные, а, скорее, поучительные. Я вам не поведаю о реальных доходах и нереальных расходах зарубежных разработчиков, не скажу, что редкий jewel продается в России большим тиражом, умолчу, как в далеком городе N прилежные и опытные программисты, одержимые идеей создать Игру, получают по очень небольшому количеству долларов в месяц на протяжении многих лет, — все это не имеет никакого значения. Не верьте, что индустрия дышит на ладан —

это вранье, мы все цветом и пахнем. Если игра делает ручкой и становится R.I.P., страдает от этого только и исключительно издатель — они дядьки богатые, им можно. Ну и, конечно же, мы... Впрочем, знаете, почему «MegaGame» так неохотно пишет об играх далекого будущего? Их, равно как и будущего, может и не быть. Только представьте: мы написали, вы прочитали и ждете, ждете, ждете... А игра — бац! — и не выходит. То-то будет слезок! «MegaGame» бережет своих читателей. Спасибо нам, таким прозорливым и умным!



## X-com: Alliance

Намедни читал про замечательную тетку: устроилась в «Интерфакс» и отправила по его каналам сообщение об инопланетном заговоре. За что ее сразу же уволили — агенты влияния не иначе. Неожиданный инфаркт X-com: Alliance — дело рук все тех же «мэнинблеков», ксенофобская история про войну на ИХ территории могла не понравиться

только ИМ. В Alliance было все: сиреневые мутоны, внеуставные взаимоотношения с лемуром, мордобоем и падением в обмороки, тьма-тьмущая оружия и полигональные сектоиды на подхвате. Там были ядренные элементы shooter'a, щепотка full 3D и, главное, тотальный realtime. В конце Alliance мы собирались

всех убить и показать людское вселенское превосходство, однако не судьба. Нет, ну как все же кому-то не нравится идея победы человечества над инопланетянами, а? Вообще, судя по рейтингу, X-com'ы редко доживают до старости — теория заговора верна.

Три балла — больше бессмысленно, алиены не спят.



## Torn

Самый свежий участник топа, еще даже немного тепленький, скопился буквально на днях. Шикарный, харизматичный, при деньгах, с длинным шлейфом фанатов и журналистов, Torn умер быстро и безболезненно из-за (ну кто бы мог подумать!) внутреннего разлада в команде. Чудный новый мир, шесть рас, сотни персона-

жей, эпическая story и все такое прочее было безжалостно отформатировано, Planescape Torment & Icewind Dale Team — посрамлена, фанаты ушли в запой и не вернулись. Результаты плачевны: перенос



S.P.E.C.I.A.L. в трехмерье откладывается на неопределенный срок, Black Isle старательно отказывается от комментариев, а Interplay нырнул в долговую яму и продается с потрохами. А что тут скажешь? Пять баллов.



## WarCraft Adventures: Lord of the Clans

С этим все просто: после второго Warcraft'a Blizzard решила, что теперь можно все, и придумала плохонький квест о приключениях юного орка. Спустя три квартала оказалось, что квесты делать не проще, чем стратегии, и Adventures быстро свернули. Маленькая клякса в биографии Blizzard в случае удачного за-

вершения оставила бы жирное несмываемое пятно — авантюра у «Снежков» получалась уровня



эдак «ПиВиЧа», а то и поручика Ржевского: те же ракурсы, интрига, тот же пыл. Потом ребята взяли за ум и за Starcraft, а полученный опыт и сюжетную завязку обещали использовать не только в Warcraft III, но и в загадочном «Проекте X». О притеснениях и геноциде орков мы еще, обещают, услышим. Четыре балла, из них три авансом.



## Dreamland Chronicles

Однажды в минском «МакДональдсе» злобные менеджеры закрыли туалет — то, чем, собственно, и было полезно это завешивание. В ответ минские панки выкрали рыжего дебильного пластмассового клоуна и в течение месяца отрубили ему пальцы и высылали директору с требованием открыть писсуарную. Людей, прикрывших лавочку

Dreamland Chronicles, тоже надо бы непременно проучить — чтобы неповадно. Правда, пока еще никто не придумал, что бы такого у них можно было украсть, чтобы отрезать от него части, заставляя этих личностей заново открывать проект. Сиквел того самого первого X-com'a от тех самых братьев Голлопов минувшей весной скоростно скончался, оставив нас в глубоком недоумении, без ходов, без инопланетян,

без разрушаемого окружения и прочего. Причины называются самые разнообразные, от прозаических — кончились деньги, разругались с руководством, до самых невероятных — у издателя зародились сомнения в рентабельности проекта. Лучшей стратегии 2002 года не стало уже в 2001-м. Пять баллов. Траур продолжается. MG

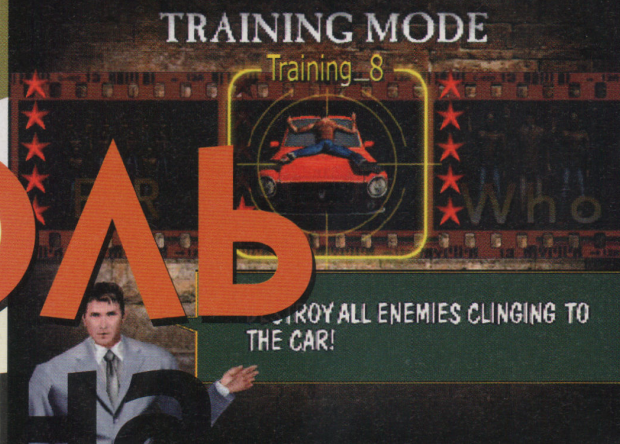






В. И.

# АВДОЛЬ экрана МЕРТВЫЕ...



А нынче глянул я в окно со сна опухший,  
А под окном размокший труп ужасной женщины!  
Король и Шут

## Паспорт

### The House of the Dead 2

Жанр: аркадный тир

Разработчик: AM1

Издатель: Empire Interactive

URL: [www.empireinteractive.com](http://www.empireinteractive.com)

#### Системные требования:

OS: Win95

Процессор: Pentium II 263 МГц

RAM: 64 Мбайт

Video: 3D-акселератор

#### Рекомендуется:

Процессор: Pentium II 300 МГц

RAM: 128 Мбайт

Video: 3D-акселератор

**П**роблема гипертрофированного насилия, процветающего в умах малолетних околоскомпьютерных подростков, наравне с проблемой вымирания зеленых мымриков на бескрайних просторах Марса и проблемой «чисто» писания «чисто» ЖЫ вместо ШИ весьма волнуют умы наших современников. Можно даже выделить эти три проблемы в особый класс «чрезвычайно животрепещущих», выражаясь языком предков, «наболевших» проблем.

Проведя глобальные маркетинговые исследования (читай, отвалив трясущимся креативщикам некую сумму), корпорация AM1 выпустила на рынок универсальное средство перекачивания денежных знаков из карманов целевой аудитории в карманы «кого надо». Средство на все 100 процентов удовлетворяет запросам потенциальных потребителей, привлекая их внимание громкими

стуками, бумами и переливом мигающих огоньков. Будучи установленным в местах скопления геймерус-аркадникус, аппарат вступает в контакт с кривыми руками вышеупомянутых и в считанные секунды осуществляет транзит слабоконвертируемой валюты (жетончиков) из внешнего мира в свою ненасытную утробу. Загипнотизированная особь в этот момент ничего не замечает, ибо полностью и бесповоротно поглощена созерцанием затейливых цветных картинок, демонстрируемых на большом мониторе аппарата. Особо наивные особи в процессе созерцания размахивают перед экраном большим пластмассовым пистолетом, полагая, что таким образом они влияют на происходящее внутри. Надо ли говорить, что подобная уверенность ни стоит и ломаного гроша. Ибо...

...ибо аркадные тирсы стары как мир. За последние десять лет,

с момента выхода первого Mad Dog McRee, ничего нового так и не придумали. Меняется только графика: сначала были цветастые спрайты, затем распадающееся на квадратики видео, теперь вот угловатые модели. Геймплей, рассчитанный на достижение двух целей — тренировку реакции и разминку указательного пальца, звук, способный напугать слона, и, естественно, Добро, обиженное Злом. Большой прокуренный зал, пятидесятидюймовый экран, вопли монстров и одобрительные возгласы толпы, адреналин, бушующий в организме, — все это можно получить, опустив несколько жетонов в прорезь автомата.

Убогая угловатая графика на семнадцатидюймовом (в лучшем случае) мониторе, необходимость каждые пять минут чистить мышку и десять кредитов на одну игру — в компьютерной версии House of the Dead 2 только на это и можно рассчитывать...

В отличие от многих компьютерных игроков, начинавших с приставок, автор статьи сделал все наоборот: сначала был PC, и только потом все остальное. Во времена своей бурной юности, посвятив львиную долю свободного времени зависанию в зале с игровыми автоматами, автор не обошел вниманием и аркадные тирсы. Справедливо будет отметить, что и первая и вторая части House of the Dead стоят каждого потраченного на них жетона. Особенно, когда музыку не глушат, а выкручивают на максимум. Особенно, когда играешь с кем-нибудь еще и делишься последним жетоном, когда твоему напарнику в очередной раз откусывают голову. Поверьте, оно того стоит.



Пасть в луже — это обычное дело. Данная зверушка вообще примечательна только своей пастью. Я думаю, ее надо занести в красную книгу (кроваво-красную).



Тогда, три года назад, автор еще не был настолько испорченным, чтобы оценивать игру с позиции интересности, долговечности и пресловутой ценности для жанра. Фан измерялся количеством потраченных денег и подогревался отсутствием оных. Тем интереснее было для меня знакомство с компьютерным портом HotD 2.

Автоматная и компьютерная версии ничем не отличаются. Ну, или почти ничем: в компьютерной добавили пару новых режимов игры (о них позднее) и меню настроек. Графическая, звуковая и сюжетная составляющие абсолютно одинаковые. Тем не менее компьютерная версия на фоне своей прародительницы смотрится весьма убого. То ли угловатые полигоны и текстуры низкого разрешения на четком семнадцатидюймовом мониторе слишком явно демонстрируют всю свою убогость, то ли графика за два года успела порядком устареть, но факт остается прискорбным фактом.

События, описываемые во второй части, происходят через несколько лет после окончания победы над главным монстром первой. Группа неудовлетворенных жизнью ребят с нашивками ФБР (или ЦРУ) вновь сражается с несметными полчищами гниющих и разваливающихся на кусочки трупов. Сюжетная линия всего одна — прямая, как палка, и без всяких разветвлений. Можно даже со всей ответственностью сказать, что порой сюжет развивается самостоятельно, без всякого вмешательства игрока. Подстрелил ты зомби — молодец, пошли дальше. Промазал —



Этот бродячий кусок металлолома — босс. Босса всегда легко узнать, потому что он, как правило, раза в два крупнее своих подчиненных.

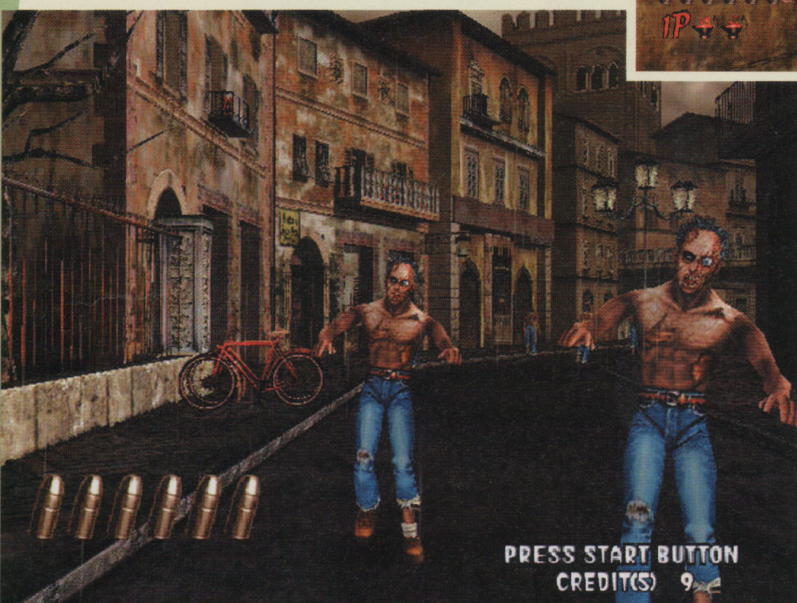
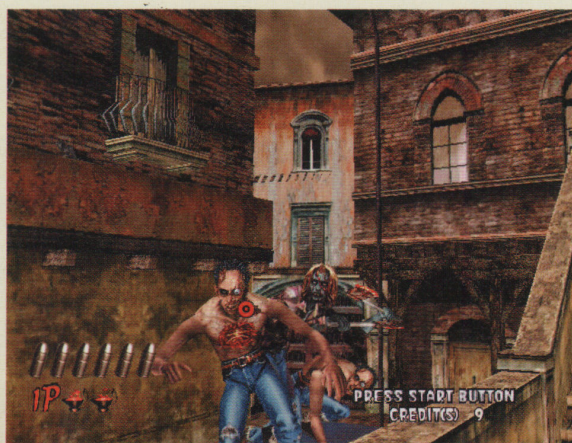
получи в репу и пошли дальше. Сидишь и ничего не делаешь — получи в репу и пошли дальше!

Сама цель игры заключается в том, чтобы как можно реже получать по темечку. Есть, правда, еще одна цель — спасти встречающихся по пути угловатых идиотов от не менее круто нарисованных зомби. Спасенный «утопающий» в лучшем случае презентует вам дополнительную жизнь, в худшем — попытается выжать из своей неуклюжей квадратной модели максимум признательности и благодарности и произнесет подобающую моменту фразу.

По-настоящему впечатляет разнообразие игрового зверинца. Фантазии дизайнеров позавидовал бы сам мастер ужасов Стивен Кинг. И хотя монстры чрезмерно тупые и берут исключительно нахрапом, все время бегая по одной и той же

траектории и выскакивая в одних и тех же местах, но зрелище двух выходных отверстий минометного калибра способно согреть сердце даже самого отъявленного противника насилия и фаната логических головоломок.

В конце каждого этапа согласно всем канонам жанра вас поджидает большой и толстый босс, на которого ушло вдвое больше полигонов, чем на всех остальных монстров вместе



Большинство встречающихся в игре монстров приходится друг другу братьями. Вот, к примеру, тут изображены близнецы — зомби. Если приглядеться, то можно увидеть, что их тут не двое, а пятеро.

татель. Да нет, шесть штук, как и в аркадной версии. Только вот в них-то и кроется основной игровой подвох, сводящий на нет все потуги монстров взять вас если не умом, то хотя бы количеством. Дело в том, что на игровом аппарате геноцид зомбей осуществлялся посредством большого лучевого пистолета. Чтобы перезарядить пушку, необходимо было выстрелить в пол или в сторону. Лучевые пистолеты для компьютерных мониторов пока что не получили широкого распространения, посему приходится управлять мышкой. А так как мышинным курсором выстрелить за экран монитора не удастся, как ни старайся, перезарядка пистолета осуществляется нажатием левой кнопки мышки. И происходит она практически мгновенно. А дальше в общем-то стратегия победы ясна как божий день: навел прицел на монстра и долбишь на обе клавиши одновременно. На практике получается пистолет с бесконечными патронами... и никаких тебе проблем с прохождением игры. Десяти кредитов хватает за глаза, причем пять из них тратятся на последнего босса.

А для тех, у кого реакция улитки, предусмотрен специальный режим игры. Неважно, сколько вы в нем пройдете, но по окончании игры вам предоставят возможность выиграть два дополнительных бонуса для следующего прохождения. Скажем, бесконечные патроны. Или еще несколько дополнительных

кредитов. Иными словами, на то, чтобы пройти игру вдоль и поперек и несколько раз убить последнего босса, требуется час, максимум два. Один мой знакомый сказал, что эту игру можно проходить по нескольку раз в день и при этом получать от нее максимум удовольствия. Ну да, зомби постоянно выскакивают в одном и том же месте... Ну да, после третьего прохождения все боссы (может быть, за исключением последнего — силен собака) убиваются без потери жизни. Зато атмосфера! Зато экшн! Адреналин! Посмотрел я тогда на своего товарища и отвел в центральный «Детский мир», где тогда еще стоял автомат с House of the Dead. Не пожалел ста рублей, зато доказал ему, что большой экран и хорошие колонки, пистолет в руках и всего шесть патронов в нем — это да! Фан! И самое страшное — он со мной согласился. **МБ**

«А что, патроны там бесконечные?» — спрашивает проницательный чи-





# ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

**П**олковник вышел из себя. И осматрелся. Вне себя себе было привольно и вольготно. По небу летели гордые птицы пингины, нутжно тащившие в зубах что-то липкое, тягучее и трепыхающееся. «А пингины-то — с фантазией!» — сообразил Полковник. — Тяжело им, бедным. Я бы не смог...»

Но тут фантазия трепыхнулась особенно сильно, вырвалась из пингиных зубов и рухнула прямо на Полковника. После чего о нем в этой Саге не будет сказано ни слова. Ибо пингины-то ладно; но Полковник с фантазией — это, согласитесь, уже абсурд...

...Гумбольдт пришел к Подполковнику и долго извинялся за своих пингинов. Оказывается, именно великий путешественник собрал двести лет назад бандитскую шайку под кодовым именем «Пингины Гумбольдта», чтобы они летали и везде искали для него Каспийское море.

— Понимаете, — плакал Гумбольдт, — однажды я поклялся: «НЕ УМРУ, ПОКА НЕ УВИЖУ КАСПИЙСКОЕ МОРЕ». Молодой был, глупый... Ну и вот...

— Что и вот? — не понял Подполковник. Руку под столом он нервно держал на кнопке. Если это измена и Гумбольдт

кликнет своих пингинов с фантазией, то у него, Подполковника, тоже есть в запасе Казачки-Засс... в общем, Казачки с левой резьбой!

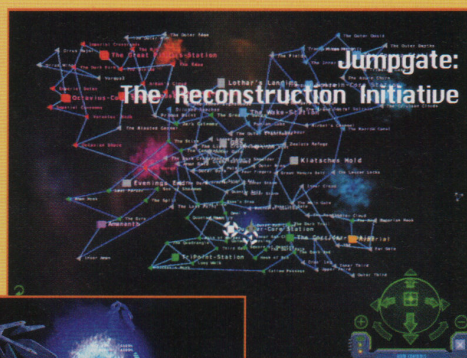
— Как что! — зарыдал Гумбольдт. — Не хочу я помирать! Жить хочу! Но и Каспийское море посмотреть тоже... хочется...

— А-а! — подполковник расслабился, убрал руку с кнопки и поглядел на Гумбольдта ласково. — А «Предварительный Просмотр» пробовали?

— Это как? — не понял великий путешественник.

— Очень просто. Вроде посмотрел... а вроде и хрен что увидел...

Гумбольдт прослезился и назвал Подполковника спасителем. Чего и вам желаем.



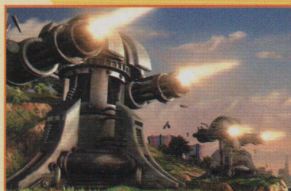
## СОДЕРЖАНИЕ

- 25 Robin Hood: Defender of the Crown
- 27 The Sims Online
- 29 Age of Mythology
- 31 Praetorians
- 33 Red Faction
- 35 The Awakened
- 37 Command & Conquer: Yuri's Revenge
- 39 Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II
- 41 Rally Trophy
- 43 Return to Castle Wolfenstein
- 45 Jumpgate: The Reconstruction Initiative

Ждем с нетерпением...

### Command & Conquer: Yuri's Revenge

Теперь, осознав всю угрозу джонгелю психа, Советский Союз и Альянс объединились, дабы дружно противостоять миру насилия, который намерен насадить безумный дядька, словно сошедший с паспорта Ульянова В. И.



### Rally Trophy

Я не преувеличиваю. Я увидел чудо. Слева и справа от потрясающе сделанной калымаги — улыбающиеся люди, они подняли руки к небу и приветствуют единственного гонщика на трассе.

### Red Faction

Скажите, вам никогда не хотелось снести стенку, за которой притаился, увы, недостижимый для вас враг? Да так, чтобы его не только осколками гранаты зацепило, но еще и кирпичиками покалечило как следует. То-то!





## Возвращение легенды

# Robin Hood: Defender of the Crown

Индустрия компьютерных игр с каждым годом все больше напоминает кинематограф. Бюджеты многих проектов уже давно исчисляются миллионами долларов. Создана самая настоящая система звезд, которые срубают с потребителя бабки одним своим именем, даже выпуская лажовые игры (достаточно вспомнить Ромеро с его *Daikatana*). К удачным релизам в обязательном порядке выпускаются сиквелы, которые очень редко превосходят оригинальные версии. Теперь дело дошло и до такого чисто киношного явления, как ремейки. Перенесением один к одному на современные платформы старых игр уже никого не удивишь. Количество тетрисов, пэкманов и арканоидов не поддается подсчету, но это мелочь. Через год на рынке появится переделка настоящего блокбастера пятнадцатилетней давности — *Defender of the Crown* от Cinemaware.

Во второй половине восьмидесятых PC вовсе не был ведущей игровой платформой. На потребительском рынке царствовали Commodore и Amiga, значительно лучше приспособленные к работе с цветной графикой и звуком да, и стоившие дешевле. А одним из ведущих разработчиков игр для этих компьютеров и была Cinemaware. Большинство их произведений портированы на PC, так что игроки со стажем могут вспомнить *Wings*, *TV Sport Football*, *Lords of the Rising Sun*, а главное — *Defender of the Crown*. Это настоящий хит, продано более миллиона копий игры. Таким тиражом и сейчас гордилась бы любая фирма, а пятнадцать лет назад домашний компьютер был еще экзотическим прибором.

Оригинальный *Defender* 1986 года был походовой стратегией с очень органично вписанными в нее action-вставками. Иг-

рок оказывался в средневековой Англии, где саксы пытаются противостоять нашествию норманнских завоевателей. Действие разворачивалось на поделенной на провинции карте туманного Альбиона. Конечная цель игры — объединение всей Британии с последующим унаследованием короны. Ближайшим современным аналогом можно считать *Shogun*

другие радости жизни ждут нас и в ремейке. Самое время рассказать, что в нем останется от оригинала, а что изменится или добавится.

Новшества начинаются прямо с названия — *Robin Hood: Defender of the Crown*. Робин Гуд присутствовал и в старой игре, но большой роли не играл, а сидел себе спокойно в Шервудском

**Вы играете не за какого-то никому не известного лорда-сакса, а за легендарного Робина.**

в его стратегической части. Но кроме передвижения фишки всадника по полям Йоркшира и Ланкашира с целью завоевания оных, игроку предоставлялась возможность проверить свои реакции, глазомер и ловкость пальцев в аркадных мини-играх. Приходилось и управлять катапультами во время осады вражеских замков, и махать мечом, пытаясь поживиться чужим золотишком или спасти из заточения прекрасную деву (и ее приданное заодно), и, конечно, управляться с копьем и конем на рыцарских турнирах. Какое же средневековье без этой молодецкой забавы? Все эти и некоторые

лесу и лишь изредка помогал игроку, когда тому бывало совсем уж туго. Теперь благородный разбойник в зеленом плаще с капюшоном становится главным действующим лицом. Так что вы играете не за какого-то никому не известного лорда-сакса, а за легендарного Робина. Соответственно изменилась и сюжетная подоплека, теперь она почти целиком содрана с псевдоисторических рыцарских романов сэра Вальтера Скотта. Пропал король Ричард, получивший широкую известность под кличкой Львиное Сердце. То ли попал в плен к сарацинам во время Крестового похода, то ли похищен предателем по дороге домой. Роль регента досталась брату Ричарда, принцу Джону, обладателю богатейшего в истории человечества набора пороков. Стремясь укрепить свою власть, Джон постепенно смещает

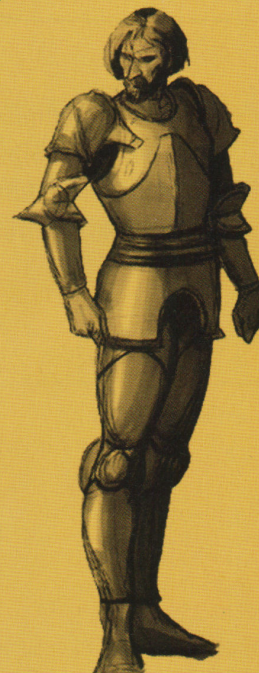
Юрий Салтыков

### Паспорт

**Robin Hood: Defender of the Crown**  
Жанр: стратегия  
Разработчик: Cinemaware  
Издатель: неизвестен

www.cinemaware.com

Дата выхода: осень 2002 г.



Мне нравится, если разработчики публикуют не только скриншоты из будущей игры, но и концепт-арт. Все-таки компьютерное изображение далеко не всегда обладает той же эмоциональностью, что и простой карандашный набросок. Вот это принц Джон. По лицу понятно, что он — порочный и опасный негодяй.







Наше игровое alter ego в полный рост. Особенно меня забавляет похожесть этого рисунка на фотографии преступника в полицейском досье, даже масштабная сетка на заднем плане имеется. Все-таки Робин Гуд — разбойник, хотя и благородный, и в свое время имел большие проблемы с органами правопорядка.

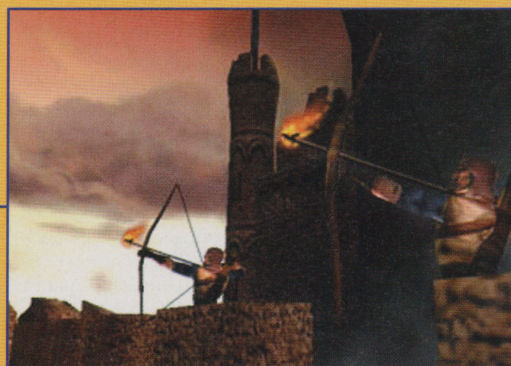
лордов, преданных законному королю, заменяя их своими марионетками. Правят они жестоко, народ страдает и ропщет, страна в упадке и разорении. Вот тут-то и появляемся мы, то есть Робин Гуд, и начинаем бескомпромиссную борьбу с негодяями. Главная цель — свергнуть власть ненавистного принца Джона. Есть еще три задачи, решение которых не обязательно для успешного завершения игры, но приносит до-

**Отныне фехтовальные поединки будут проходить в трехмерном окружении с горизонтальной прокруткой экрана. Техника боя значительно обогатится.**



Битвы проходят в реальном времени на трехмерной карте, вид сверху. Игрок не контролирует подразделения непосредственно, а отдает самые общие приказы.

Гарнизон осаждаемой крепости перестал быть лишь цифрой на экране. Лучники, как и положено, стреляют со стен, а рыцари так и норовят совершить вылазку.



соты. Важнее то, что каждая провинция теперь не монолитный кусок, а состоит из нескольких графств, которые нужно захватывать каждое по отдельности. Вначале все территории, кроме шести провинций, нейтральны. В борьбу за власть вступают принц Джон, Робин Гуд и еще четыре лорда, которые будут случайным образом выбираться из списка в 8–12 человек. При этом каждый лорд наделен своим собственным AI, так что каждое прохождение игры будет отличаться от предыдущих. Ведь

вооружений и строительство укреплений. Богатые территории захватить и удержать сложнее, чем бедные. Для обороны завоеванного можно строить замки и крепости пяти видов. Битвы проходят в реальном времени на трехмерной карте, вид сверху. Игрок не контролирует подразделения непосредственно, а отдает самые общие приказы: обойти противника с фланга, попытаться окружить, обстреливать из луков или катапульт и т. п. Выполнение каждого распоряжения иллюстрируется соответствующим ви-



За пятнадцать лет технология компьютерной графики прошла путь от плоских статичных картинок в 16 цветов к сложным объемным моделям в тысячи полигонов, движущимся в реальном времени. Замки, конечно, не двигаются, но будут вполне трехмерны.

с новыми противниками придется выбирать новую стратегию. Разработчики вообще достаточно много внимания уделяют персонализации NPC. Кроме Робина, Джона и властолюбивых лордов будут в Defender of the Crown и такие личности, как монах-разбойник Тук и Маленький Джон. Время от времени они будут пытаться давать игроку советы и делиться полезной (или не очень) информацией. Общение с этими героями опционально, можно просто не обращать на них внимания, и со временем, «обидевшись» на пренебрежение их персонами, советчики пропадут из игрового интерфейса.

Земли выполняют в Defender of the Crown роль ресурсов. Каждое графство приносит определенный доход в золоте, которое тратится на наем армии, модернизацию

деофрагментом. Но сражение не останавливается ни во время прокрутки роликов, ни при задаче приказов войскам. Результат битвы рассчитывается на статистической основе.

Никуда не денутся и аркадные элементы, наоборот, их станет даже больше. Всего планируется восемь встроенных мини-игр. В дополнение к конным ристалищам появятся турниры лучников. А для осуществления мародерского похода по соседским сундукам теперь придется сначала самостоятельно тайком проникнуть в замок. Раньше бой на мечех был примитивен и не впечатлял даже в 1986 году. Отныне фехтовальные поединки будут проходить в трехмерном окружении с горизонтальной прокруткой экрана. Техника боя значительно обогатится: выпады, различные парирования, колющие и рубящие удары в нескольких плоскостях и направлениях. Противостоят игроку будут несколько типов компьютерных фехтовальщиков, каждый со своим оружием и приемами. Сами места поединков тоже планируются разнообразными и интерактивными. К примеру, можно будет обрубить веревку,



чтобы на врага упала люстра, или даже спереть со стола золотую тарелку. Ведь Робин Гуд все-таки вор и разбойник, хотя и с самыми благородными намерениями.

Отдельного рассказа достойна осада замков. Из простенькой



в осажденной крепости пожары, а туши умерших от болезней коров — эпидемии (видимо, ящуря или коровьего бешенства, Англия все-таки). Гарнизон замка тоже не сидит без дела: лучники обстреливают расчеты катапульта, а пешие и конные воины иногда совершают вылазки. Так что теперь игроку предстоит выбрать — продолжать ли осаду под обстрелом или укрыть сво-

*Молодецкие забавы...нада- того века. Биться можно за славу и благосклонность дам, но это для романтиков. Я всегда предпочитал поставить на кон землю. Проигранное на турнире всегда можно отвоювать обратно, а выигрыш означает халявное расширение владений.*



Карта Англии обзавелась рельефом, но это лишь симпатичный пустячок. Битва на реальном профиле местности, как в Shogun, нам никто не обещает, хотя стратегические части обеих игр действительно похожи.

предполагает нескольких компьютерных оппонентов, которых не так уж сложно заменить живыми людьми.

Оригинальную Defender of the Crown я прошел многократно. Это была первая стратегическая игра, с которой мне довелось столкнуться. Впрочем, я тогда и термина такого не знал, а игры делил не на жанры, а на хорошие и плохие. Хочется верить, что Robin Hood: Defender of the Crown будет не хуже своего великолепного прародителя. Дополнительную надежду мне дает состав коллектива разработчиков. Фирма Cinemaware возрождена из небытия фанатами ее продукции 80-х годов. Причем это все опытные товарищи, успевшие поучаствовать в создании MechWarrior 2, Interstate 76, Heavy Gear 2, Secret of Monkey Island, Star Trek: Bridge Commander, X-Wing vs. Tie Fighter. Такие люди просто не могут испортить игру, которую любят уже пятнадцать лет! **ME**

процедуры, заключающейся в точном выстреливании нескольких ядер из катапульты, она превратится в схватку, требующую не только глазомера, но и наличия мозгов. Атакующая сторона имеет преимущество во времени и успевает совершить некоторые действия до того, как начнется активная оборона. Можно попытаться разрушить стену для облегчения последующего штурма, а можно сосредоточить огонь катапульт на башнях с лучниками, чтобы минимизировать свои потери. Горшки с зажигательной смесью вызывают

их бомбардиров и когда стоит проводить решающий штурм. Потери при захвате замков могут быть весьма ощутимы, но и пряники в награду достанутся немалые. Кроме земель и содержимого хозяйских кладовых победителю причитается пополнение из бойцов, решивших дальше воевать под его знаменами.

Сейчас разработчики сосредоточены на режиме одиночного прохождения и ничего не сообщают о мультиплеерной части кроме того, что она будет. Думаю, что этому обещанию можно верить, ведь сама идеология игры



## ДИАГНОЗ

Игроки со стажем, видевшие оригинал, купят Robin Hood: Defender of the Crown и без дополнительных рекомендаций. Остальным же советуем хотя бы посмотреть, как органично могут сочетаться такие полярные жанры, как походовая стратегия и аркада.

## Всё в одном

# The Sims Online

Я уже давно мечтаю о такой игре, какой будет The Sims Online. Когда играл в Civilization, мне очень хотелось, чтобы каждый город можно было проектировать и развивать, как в SimCity. Когда играл в SimCity, я очень страдал из-за невозможности строить дома такими, как хочется мне. А когда появились The Sims, возникло сильнейшее желание увидеть Civilization, SimCity и The Sims вместе в одном проекте. Но кто я такой? Простой геймер. Я могу фантазировать, но не могу воплощать свои мечты в реальность. А вот Уилл Райт, создатель SimCity и The Sims, может все.

**П**о здравому размышлению планы управлять каждым домом в городе и каждым городом в стране совершенно не подходят для одиночной игры. Не хватит рук и памяти, чтобы контролировать всё и вся и не упускать ни одного значимого события. Уже в глобальных стратегиях на заключительных этапах, когда империя игрока разраста-

лась до гигантских размеров, управление становилось неэффективным и победу обеспечивало обыкновенное численное превосходство и накопленная мощь. А теперь понадобилось бы вникать и в самые ничтожные детали, чтобы смысл их введения в игру не становился нулевым, отдаленным на откуп искусственному интеллекту. Эти соображения

сводили возможность увидеть подобную игру к нулю. Но пришел Internet и внес свои поправки в идею, сделав ее не только осуществимой, но и весьма привлекательной.

Уровень участия в игре нас, пользователей, аналогичен The Sims: мы выступаем в роли отдельных граждан, проживающих в виртуальном мире. Но нас так

Виктор Расстригин  
(rasst@yahoo.com)

## Паспорт

The Sims Online

Жанр: online  
Разработчик: Maxis  
Издатель: Electronic Arts

URL: [www.thesimonline.com](http://www.thesimonline.com)

Дата выхода: начало 2002 г.





С высоты птичьего полета открывается грандиозный вид на строящийся город. Огромные пространства, где обитают тысячи людей, — такова перспектива The Sims Online. Звучит хорошо, выглядит еще лучше.



Богатые возможности для общения и отсутствие кровавых разборок делают The Sims Online неким подобием чата, для удобства восприятия превращенного в игру.

Казино — один из лучших способов заработать миллион. Азартные игры быстро выуживают из людей их деньги и переводят в ваш карман. Поэтому, если есть возможность, обязательно постройте игорный дом!



## ДИАГНОЗ

Если взять страну, а в стране — город, а в городе — дом, а в доме поселить игрока, получится половина The Sims Online. А вторая половина возникнет, когда добавится продвинутый чат, местная «Аська» и форумы, и все в одном виртуальном мире.

много, что одним кварталом жизненное пространство не ограничивается, основная структурная единица The Sims Online — город, физически занимающий сервер, благодаря Всемирной сети связанный

с другими городами-серверами. Так получается целая страна со своей непрерывной жизнью, частичкой которой является каждый игрок.

Получив на виртуальных просторах участок земли, можно начинать воплощение своих представлений о правильном жилище. Строительство дома, его благоустройство и обживание — это The Sims вплоть до внешнего вида обоев, ковровых покрытий и различной мебели. Знакомые кровати, столы, стулья, кресла, бытовые приборы, аудиовидеотехника, картины, статуи и так далее — все, что успели нарисовать художники раньше и еще нарисуют за время существования игры, можно купить и разместить в углах, вдоль стен и прямо в центре своего нового дома. Или же использовать имеющиеся площади по-другому.

купатель — это реальное лицо за компьютером, игрок проводящий время в The Sims Online. Тут сразу возникает вопрос, что произойдет с игровым персонажем, когда его хозяин однажды отправится отдохнуть, но этот вопрос скрытные разработчики освещать до поры до времени не собираются. Зато вовсю хвалят систему общения, которая позволяет не только передавать мысли,

приступать к реализации грандиозного плана, требующего усилий целой группы игроков, предоставляющих свои финансовые средства и земельные участки для создания особо крупного предприятия.

Интересный штрих — это игры в игре (как сон во сне). Чтобы прогнать скуку и убить время, можно погонять бильярдные шары, подвигать шахматные фи-

**The Sims Online станет первой настоящей попыткой человечества уйти в виртуальный мир — сказано излишне пафосно, но справедливо.**



Вдали от центра города расположены частные дома, каждый с большим участком, чтобы было где развернуться. Но рассчитывать открыт в этом районе выгодное дело бесполезно: клиентов слишком мало.

гуры или перекинуться в карты (жаль, не в дурачка).

Графика, как я уже упомянул, заимствована от The Sims, но есть в ней и некоторые стилистические поправки. Предполагается, что города будут посвящены какой-то одной теме, например Дикому Западу или научной фантастике. Со-

но и эмоционально их раскрашивать.

Для этого, наряду с простым вводом слов, существует система жестов, помогающая игрокам правильно воспринимать полученный текст. Можно придать репликам угрожающий смысл или обратить слова в шутку. Кроме этого, свой виртуальный образ можно погрузить в полное уныние, заставить беспричинно веселиться или придумать какой-нибудь особый вид настроения.

Богатые возможности для общения и отсутствие кровавых разборок превращают The Sims Online в некое подобие чата, для удобства восприятия превращенного в игру. Есть и множество других особенностей совсем неигрового плана, которые эту мысль подтверждают: форумы, системы мгновенных сообщений (попросту — «Аська»), возможность рассказать о себе, своих интересах и найти подходящего собеседника.

Тем не менее цели кое-какие разработчиками заданы — то же личное обогащение к примеру, поэтому не болтовней единой будут живы симсы. Снова финты ушами в сторону чистой игры — и, вдоволь наговорившись, можно

ответственно будет подбираться внешний вид домов и их внутренняя отделка. Все это, конечно, для любителей, настолько загонять вас в такой город не станут (выделят пару серверочков для бессистемной застройки), но если уж решите жить «по теме», придется придерживаться установленных правил.

The Sims Online станет первой настоящей попыткой человечества уйти в виртуальный мир — сказано излишне пафосно, но справедливо. Все прочие сетевые игры старались показать нечто несуществующее: средневековые города, дремучие леса и горы, населенные чудными зверушками, космические просторы, далекие планеты и так далее. Теперь к этому добавится иной вариант нашей действительности, очень похожий на правду. Хорошо это или плохо — проголосуют своим зеленым рублем игроки (причем делать это предстоит систематически — это вам не Diablo II, платить нужно ежемесячно). И хотя The Sims Online — моя осуществившаяся мечта, жить я там не собираюсь. Вот поиграть — вполне возможно. По крайней мере попробовать. **MC**



Новая эра

# Age of Mythology



Разговор об этом эпохальном проекте, пожалуй, стоит начать издалека. Что для большинства протирающих клавиатуру из дня в день геймеров значит набор звуков, уязванный в фразу Age of Empires? Что лично для вас значит этот пра-пра-правнучатый племянник великого множества стратегических опусов? Скольким этот шедевр открыл глаза на бескрайние просторы мира боевой стратегии! Как сейчас помню, мы, будучи еще мальчиками, взалб делились новостями из нового эпизода, открывали разные фишки, наивно радовались хинтам... Да-с, дела давно минувших дней. Имея на руках таких монстриков, как Sacrifice и Black&White, понимаешь, что «Эра Империй» пережила свой век и уверенно заняла свое место на очередной страничке летописи геймерства. И все-таки иногда они возвращаются.

**В**общем, было бы достаточно естественно ожидать в игре со средневековым сюжетом какую-нибудь мифологическую ниточку. Однако упустили. Ну да ладно, бывает, с кем не случается... Заведующий «игрушечным» департаментом Microsoft Стюарт Маулдер признается, что АОМ можно воспринимать как своеобразную работу над ошибками. Главная шишка в Ensemble Брюс Шелли по этому поводу сказал: «Мы делаем игры отталкиваясь от опыта, накопленного человечеством за тысячелетия существования. И мир мифологии призван только добавить исторического

реализма». Ситуация весьма напоминает аналогичную в Sierra не так давно. Тогда уставшие почитать на лаврах «Цезарь» и «Фараон» сменились «Зевсом» с мифологической начинкой. Бо-

в новорожденной же обещают сделать полноценную историю со своим сценарием. Вы начнете свое путешествие героем, призванным завершить кучу квестов и протаскаться по всему древне-

Сергей Аверин  
aka Index

## Паспорт

Age of Mythology

Жанр: RTS  
Разработчик: Ensemble Studios  
Издатель: Microsoft

www.microsoft.com

Дата выхода: весна 2002 г.

**После определения непосредственно стороны, на которую вы встанете, предлагается выбрать и одного из трех основных богов, который будет к вам благоволять.**

лее того, скоро «мамаша» обещает разродиться еще одним опусом. «Акушеры» обещают брата-

близнеца.

Уже и имя придумали — Посейдон.

Сопоставление Age of Mythology с Age of Empires возможно, хотя по сути дела это игра с принципиально новой сюжетной линией. Сами разработчики говорят, что эпизоды первой и второй «Эпох» оставляли желать лучшего.

му миру.

В каждую последующую историю будет вплетена мифологическая ниточка, добавляющая интрижки. Осадите Трои, побратайтесь с Одиссеем, заберите Циклопа; в Египте соберите части тела Осириса, чтобы тот мог воскреснуть со спокойной совестью. А если все пойдет удачно, вы даже сможете воспользоваться недельной путевкой в подземное царство Аида.

На выбор предоставляется возможность сыграть за египтян, греков и варваров. Противостоят им

*«Темная ночь. Только копыта летят по степи. Только ветер свистит в тетиве. Тихо звезды мерцают...» — Бернес этот скриншот, конечно, не видел, но у меня ассоциация возникла моментально.*



*Красота-то какая! Лепота! Волны настолько реальны, что сейчас из монитора вода сочиться начнет. Знаете, чего не хватает? Размеренного «ишшиши-фсссс», «ишшиши-фсссс». Это я так, мечтаю...*





*Вот ведь месиловка. Того и гляди в пылу сражения своего ножиком в горлышко пырнешь. Нет, этого, конечно, никто не заметит. Скажу больше, вы этого не заметите в первую очередь. А жалко все-таки...*



*Героизм развит не хуже религии. И хотя герои — всего лишь продвинутые солдаты, этому фактору разработчики также отвели определенное место в сюжете. Каждая цивилизация получает героев по-разному.*



## ДИАГНОЗ

*Знакомый, а потому близкий и родной Age of Empires... Только еще навороченнее. Не знаю, не знаю... Мне все увиделось таким идеальным, что теперь-то уж точно буду ждать. Ну хотя бы для того, чтобы увидеть и попробовать не разочароваться.*

толпы всяких тварей типа троллей и великанов. Силы явно неравные. И вот тут на помощь людям приходят божества. К каждому — свои, для исторической достоверности. К египтянам — Ра, Осирис и Сет, к грекам — Зевс, Посейдон и Аид, ну а варварам достались Один, Тор и Локи. После определения непосредственно стороны, на которую вы встанете, предлагается выбрать и одного из трех основных богов, который будет к вам благоволить (учитывая то, что каждый из них открывает цивилизации определенные возможности, в той или иной степени связанные со спецификой небожителя). Например, согласно норвежской мифологии Один был всевидящим богом, контролировавшим двух ястребов, которые информировали его обо всем, что происходило на земле. Соответственно в виде бонуса вы можете получить увеличение обзора в Тумане войны. Зевс-громовержец награждает цивилизацию возможностью управлять молниями, нанося чудовищные разрушения стану врага. Есть и более детальные бонусы: Локи дарует людям +10 единиц силы в атаке лучниками. Бонусы очень корректно сбалансированы, поэтому в противостоянии силы противников будут уравнены.

Героизм развит не хуже религии. И хотя герои — всего лишь продвинутые солдаты, этому фактору разработчики также отвели определенное место в сюжете. Каждая цивилизация получает

героев по-разному. У египтян военачальник есть с самого начала, греки могут создавать храбрецов в городском центре, а варварам придется воспитывать воинов в бою. За каждую удачную битву бойцы получают определенное количество очков опыта, которые впоследствии можно использовать для апгрейда в героев. Короче говоря: «Банально, Хоботов!»

pires, но с некоторыми глобальными улучшениями. Судите сами: один только новый 3D-движок, разрабатываемый Ensemble на протяжении последних четырех лет, призван показать, что АОМ это не сиквел и уж тем более не аддон. Детально прорисованные ландшафты (песчаные дюны, остроконые скалы, заснеженные холмы и ледяные поля) призваны

**В целом картина складывается очень похожей на Age of Empires, но с некоторыми глобальными улучшениями.**



*Вот! Вот чего мне так не хватало все эти долгие годы знакомства с Age of Empires — молний с небес, дождя из серы, обильно поливающего врага. Вы только оцените, насколько мало нужно человеку для счастья. Разряд, плюс на минус — и человек счастлив!*

поразить любое воображение. Можно будет разглядеть следы, оставляемые юнитами при ходьбе. Прибой, впитываясь в берег, заставляет песок темнеть, снег падает настолько натурально, что можно проследить траекторию падения каждой снежинки. Буйство красок будет играть на безумно динамичной смене дня и ночи, включая все

Существенно улучшился интерфейс, став просто-таки интуитивно понятным игроющему. Одной из фишек выступит перемещение незнамого юнита на северную границу экрана для быстрого доступа (чем больше народу будет свободно, тем лучше вы сможете оценивать ситуацию с трудоустройством). Кроме того, уже ставшая родной комбинация Ctrl+цифра для объединения юнитов в группы также должна быть включена. Но в этот раз игра сама будет предлагать действие (ну там стрелы или меч), которое доступно большинству членов группы.

В целом картина складывается очень похожей на Age of Em-

промежуточные стадии сумерек. Этот волшебный мир населен всякого рода зверьем, которым при желании можно было бы заполнить неслабый зоопарк: крокодилы, бегемоты, обезьяны, кашалоты и, конечно, зеленый попуай.

Одним словом, безумство. Непременный мультиплеер добавит остроты и изыска по вкусу желающим покрошить товарищей в винегрет. Иногда складывается ощущение, что в скором времени играющего в стратегию типа АОЕ и АОМ вообще не будут воспринимать всерьез... Но это, заметьте, мое субъективное мнение. **MG**





Быть Юлием Цезарем

# Praetorians

Испанская команда Pyro Studios, покорившая мир своей серией Commandos, продолжает придумывать новые игры на исторические темы. Подробно рассказав об особенностях тайных операций в тылу германских войск, разработчики переключились на более удаленную эпоху — времена господства над Европой и прилегающими территориями вечного города Рима.

Виктор Расстригин  
(rasst@yahoo.com)

**Р**аetorians не претендует на достоверное воспроизведение реальных событий прошлого, но внешние признаки Римской империи сохранены. Действие разворачивается в период правления Юлия Цезаря, и некоторые из его походов оказали существенное влияние на сценарии миссий. Но в общем игра — это чистый вымысел, предлагаемых кампаний никогда не было, что, однако, не делает их менее интересными.

чем вести в бой жестко ограниченную по численности армию.

В начале каждой миссии игроку выдается строго определенное число войск — пехота, лучники, кавалерия и катапульты. Управление осуществляется не каждым юнитом в отдельности, а по подразделениям. При этом можно выстраивать каждый отряд в нужную формацию, чтобы атаковать или обороняться с максимальной эффективностью. Для римлян существует и известная «черепаха» —

инства сбалансированы совершенной непригодностью для других вариантов боевых действий. Образуется круговая система преимуществ и недостатков, которую игрок-полководец должен знать и не атаковать пикенеров кавалерией, а лучников не отправлять в ближний бой.

Ресурсы в игре практически отсутствуют. Они необходимы только при постройке боевых машин — катапульт, баллист и т. д. Разработчики обещают какую-то хитрую систему

Паспорт

Praetorians

Жанр:

Разработчик:

Издатель:

URL

Дата выхода:

стратегия

Pyro Studios

Eidos Interactive

www.pyrostudios.com

весна 2002 г.

**Ресурсы в игре практически отсутствуют. Они необходимы только при постройке боевых машин — катапульт, баллист и т. д.**

Жанр новой игры — стратегия в реальном времени, но это не привычная смесь испытания на мастерство в обращении с мышью и умения быстро добывать и правильно распределять ресурсы. Стратегическая (а если быть точным — тактическая) часть преобладает над всем остальным, предлагая хорошенько подумать, прежде

построение, в котором воины прикрываются со всех сторон щитами и становятся практически неуязвимыми для лучников.

Каждый тип юнитов предназначен для борьбы в определенных условиях и при правильном использовании всегда одерживает верх. Чтобы не создавать абсолютное превосходство, эти досто-



Римская армия осадила египетский город. Египтяне отчаянно защищаются, но римляне хорошо подготовились и пришли с достаточными силами, чтобы сломить любое сопротивление.

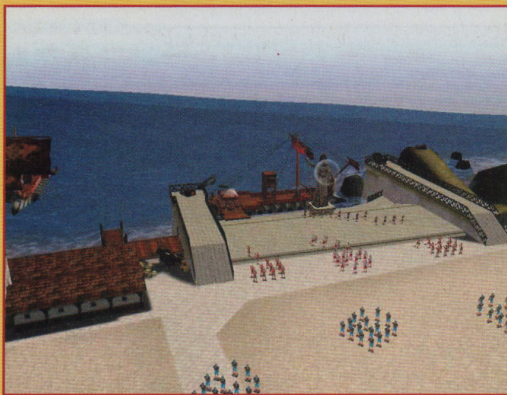


Путь на север лежит через глубокую реку, преодолеть которую вплавь или вброд непросто. Есть мост, но идти по нему — самоубийство: даже небольшой отряд сможет остановить здесь огромную армию.



На фоне египетских пирамид большая крепость кажется маленькой. Но ее не так-то просто завоевать: крепкие стены сдерживают атаки, и только мастерство и численное превосходство приведут к победе.





Еще один способ проникнуть в город — приплыть на корабле по морю. С этой стороны нет стен, но высадка под стрелами гарнизона грозит потерей всего десанта.



Ключевой элемент игры — правильное построение отрядов, но не только оно определит исход сражения. Есть и более примечательные способы атаковать врагов.

ресурсов, не сообщая более никаких подробностей. В остальных случаях игрок должен распоряжаться только армией, полученной в начале миссии, не надеясь на появление неизвестно откуда новых воинов.

Но это не означает, что в игре не будет баз. Хотя лучше их так не называть: это всего лишь форты и крепости, дающие преимущество в сражении. С укреплениями можно сделать две вещи — использовать для обороны, когда нападают на тебя, и подвергнуть атаке своими войсками, если внутри засел неприятель. В игре представлены оба варианта, чтобы на личном опыте можно было убедиться, как сложно осаждают крепость и как жутко сидеть в ней окруженным со всех сторон врагами.

Крепостные сооружения (башни и стены) могут использоваться по прямому назначению: на них можно посадить воинов. Лучник, стреляющий сквозь амбразуру, занимает весьма выгодную позицию: он защищен от

стрел неприятеля непробиваемым камнем и чувствует себя в безопасности, пока враг не подкатит катапульты.

Ключевой элемент игры — правильное построение отрядов, но не только оно определяет исход сражения. Есть и более примечательные способы атаковать врагов. Особенно ярко выглядят действия легкой кавалерии против засевших в башнях и на стенах крепости лучников. Преодолев на большой скорости простреливаемый участок, солдаты спешиваются и карабкаются на стены. Теперь преимущество за ними, и вскоре вражеских стрелков не останется. Теперь можно спокойно подводить тяжелую пе-

ностью трехмерной. Каждый воин со всем вооружением — это трехмерная модель. Все ландшафты также выполнены в 3D. Что касается камеры, то ее ограничили двумя положениями — детальным тактическим и более общим стратегическим. Возможность свободно летать над полем битвы все чаще признается разработчиками бесполезной, и я с этим соглашаюсь.

Тумана войны — затемнения карты, не позволяющего видеть ее целиком, — не будет. Почти не будет: миссии, проходящие в ночное время (а в Praetorians будут ночные миссии!), используют его, чтобы скрыть ту часть карты, которая по всем правилам должна теряться во мраке.

Для остальных сражений принцип один: игрок должен иметь полную информацию о происходящем, чтобы принимаемые решения зависели лишь от его интеллекта и исход не отдавался на откуп неизвестным величинам и случаям.

Участвующие в борьбе за мировое господство стороны опреде-



Деревянные постройки — это укрепления галлов, которые ожидают прибытия римских завоевателей. А завоевывать здесь есть что: местные земли превосходны для земледелия и скотоводства, а в горах наверняка есть золото.

**Основная часть Praetorians — это 16 миссий, которые будут предлагать разобратся со все более сложными тактическими заданиями.**



В заснеженном лесу на отряд римских воинов напал неприятель. Но это был безрассудный поступок: основные силы врага — лучники, а они ничего не могут сделать с построенным «черепахой» отрядом римлян и стремительно несущейся конницей.

хоту и подавлять остатки сопротивления.

Но это все различия внутреннего порядка — на уровне юнитов одной армии. А в игре представлены три противоборствующие стороны: римляне, египтяне и галлы. Между ними есть глобальные различия: галлы, по сути являющиеся варварами, противопоставляют высокому профессионализму солдат Рима и Египта большую численность. Римляне и египтяне тоже различаются, хотя и близки по военным традициям: их армии при примерно равной силе составлены более чем на половину из своих собственных юнитов, не используемых противоположной стороной.

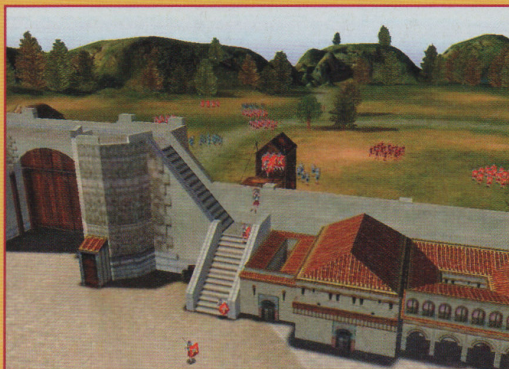
Перейдем к технической части игры — графике, особенностям реализации и количественным характеристикам. В отличие от Commandos на этот раз стратегия от Pyro Studios получилась пол-

лили основные пейзажи, которые призваны скрасить военные будни. Египетские пирамиды в натуральную величину и загадочный сфинкс — впечатляющее место для кровавой битвы. Не менее приятно видеть римские города, еще не разрушенные победившими в конце концов варварами. И совсем родными кажутся зеленые равнины и леса Галлии (теперь называемой Францией). Отличная графика — первейшее дело для современной игры, и в этом Pyro Studios преуспели.

Количество юнитов, поддерживаемых игровым движком, приближается к пяти тысячам, но реальное количество воинов и боевых машин на карте будет гораздо скромнее. Тем не менее наберется 18 типов войск и целых 15 типов боевых машин. Среди последних нашлось место не только прототипам современной артиллерии, но и кораблям, которые будут поддерживать сухопутные силы с моря.

Основная часть Praetorians — это 16 миссий, которые будут предлагать разобратся со все более сложными тактическими зада-





Подкатив к городской стене осадную башню, солдаты легко и быстро проникают в самое сердце города, неся смерть и разрушения.

ниями. Первая — вводная — познакомит вас с игрой, объяснит принципы управления и интерфейса. Обучение не должно занять много времени: разработчики придерживаются принципа, что игра должна быть легкой, чтобы начать, но сложной, чтобы стать мастером. После прохождения

одиночной игры можно сыграть с друзьями. Для этого предоставлены специальные мультиплеерные карты. А вот редактор в комплект не входит, но, возможно, его выпустят позже.

Рискну рекомендовать Praetorians тем, кто с удовольствием прошел Shogun: Total War. Игра во многом похожа на этот шедевр в жанре стратегий. Может быть, сюжет менее стройный, но он вторичен, а главное — это боевые действия, их реалистичность и управляемость. Единственный риск, что баланс не будет выверен до конца. Но на доводку у Pyro Studios время еще есть, и будем надеяться, все у них получится. **MG**



## ДИАГНОЗ

Настоящая стратегическая игра на историческую тему: базы нет, ресурсов нет, есть только солдаты, облаченные в старинные доспехи, и древние боевые машины. Красивая трехмерная графика и широкие тактические возможности делают Praetorians потенциально хитовым проектом.

## Хроники марсианского восстания

# Red Faction

Сегодня мы поговорим о шутере, но не простом, а самом что ни на есть любимом детище Volition, Inc. Речь, как вы могли догадаться, идет о Red Faction, который ждут не дожидутся многие из вас. Даже я, не будучи большим любителем стрелялок от первого лица, невольно заинтересовалась тем, что в итоге у разработчиков получится. Уже очень заманчивые фишки обещали они представить на строгий суд геймерского сообщества. Конечно, здоровая доля скепсиса никому не помешает, но тут... Если все пойдет как задумано и все у ребят получится, то увидим мы с вами нечто действительно уникальное с большой буквы У.

Скажите, вам никогда не хотелось снести стенку, за которой притаился, увы, недостижимый для вас враг? Да так, чтобы его не только осколками гранаты зацепило, но еще и кирпичиками покaleчило как следует. То-то! И мне хотелось не раз и не два. Помнится, где-то кто-то нечто подобное обещал. Но обещать-то все могут, а смелые парни из Volition собрались с силами и постарались воплотить геймерские мечты в реальность. Да как еще постарались! Прямо-таки взяли на вооружение незабвенные слова гимна всех рабочих и крестьян: «Весь мир насилья мы разрушим до основанья...» А затем принялись радовать сердца наши всевозможными наворотами. Мало того что стеночки сносятся при надлежащей экипировке, так еще и урон, наносимый при подобных действиях, зависит от того, как, куда и из чего вы пальнули. Реализма, конечно, должно прибавиться,

причем в таких количествах, что даже подумывать страшно. О таких пустяках, как создание оборонительных сооружений в виде дырок в земле (в простонародье именуемых окопами) и стенах, дабы спрятаться поудобнее и мочить противников направо и налево, покуда патронов хватит, тоже стоит упомянуть. Ведь, не правда ли, мелочь, а приятно, что это стало возможным. Правда, и неудобств добавится. Что вы, один такой умный, что ли? Противники тоже не вчера родились. Так что в режиме мультиплеера нас ожидает такая масса



Стой! Стрелять буду! — Да я стою! — А я стреляю!.. Ну и кто он после этого? Да упырь! Дятел враждебный! Не мог постоять и потерпеть, пока мы сами стрелять начнем?!

острых ощущений, что, боюсь, и не поднимем. Вот только интересно, как воплотится полное уничтожение уровня

Надежда Величай  
aka Pekveninos

## Паспорт

Red Faction

Жанр: action  
Разработчик: Volition, Inc.  
Издатель: THQ

www.volition-inc.com

Дата выхода: сентябрь 2001 г.



Простите, вам джип не нужен? Ну раз не нужен — вылезайте! А мне он еще пригодится, можете не сомневаться. Эх, прокачусь!





Ах, какие в нем крупные дырочки, какие яркие брызги, какое море крови! Извиняюсь, был не прав, постараюсь испрошить, загладить... Он, что, уже меня не слышит?



М-да, я тут как ежик в тумане. Ло... ведущего вижу, стену вижу, а больше ничего не вижу. Куда ж пальнуть, братцы?



Особых новшеств не наблюдается. Те же угнетенные и угнетатели, что всегда и везде. Конечно, начинается революционная борьба и... далее по тексту.

в single-player? Ясно одно — долгожданные «геометрические модификации» (кстати, уникальный движок Geo-Mod, созданный в Volition, именно от этого термина свое название и берет) становятся реальностью и перестают быть недостижимым идеалом и несбыточной мечтой каждого геймера.

Но разве только этим могут похвастаться разработчики?

«А как же оружие и прочая

техника? Как же сюжетная линия?» — спросите вы. И я вам отвечу: «Их есть у них. Причем весьма и весьма неплохого качества, если не сказать больше». И начнем мы с техники, т.е. со средств передвижения. Конечно, они будут и наземные, и морские, и воздушные, оснащенные ору-

правильно. Зачем придумывать велосипед, когда уже автомобиль давно изобретен?

То же самое касается и сюжетной линии. Особых новшеств не наблюдается. Те же угнетенные и угнетатели, что всегда и везде. Конечно, начинается революционная борьба и... далее по тексту. Ключевой фигурой

Если честно, то я все время поражаюсь различным вариациям на эту тему. Неужели владельцы шахт, заводов, ферм, etc. настолько глупы, что сами всеми доступными ими способами пытаются вызвать массовые беспорядки? Эх, мне бы шахтенку какую завалющую, я бы показала, как дела надо вести... Впрочем, вернемся к делу. Естественная задача играющего — остаться в живых в этой мясорубке народного гнева достаточно долго, чтобы суметь свергнуть иго компании и разгадать тайну болезни. В процессе игры вам предстоит преодолеть 20 уровней, включающих в себя марсианские шахты, природные пещеры, населенные летучими мышами (откуда они на Марсе, интересно?), и базы корпорации Ultor. Кроме того, в игре присутствует еще пять персонажей (это заявленные пока, но я не думаю, что их количество изменится), которые фигурируют в сюжете. Так что плавность повествования нам обеспечена. Да и графика, надо признать,

**Графика, надо признать, потрясающая.**

**Правда, вы и сами можете в этом убедиться.**

**Разработчики, мягко говоря, не подкачали.**



Ой, что это? Ой, кто это? Стоять! Сообщить опознавательные знаки, код доступа, имя командира, размер его обуви, любимое имя и кличку собаки!



## ДИАГНОЗ

В любом случае одного только наличия графического моделирования было бы достаточно, чтобы объявить этот продукт Volition, Inc. шедевром практически всех времен и народов. А уж присутствие остальных фиш и достаточно интересной сюжетной линии позволяет утверждать, что выхода Red Faction стоит ждать... и, возможно, даже с нетерпением.

диями и всевозможными пулеметами, радующие своим разнообразием — пять различных экземпляров как-никак, включая танк, подводную лодку и истребитель. Вооружение тоже не разочарует своим количеством и качественным составом. Тут и ракетлаунчеры, и винтовки, и мощная взрывчатка — всего 15 наименований оружия массового уничтожения. Каждое из них имеет два способа применения в бою (за исключением Fusion Rocket Launcher и Remote Charge). Но по большому счету ничего нового в оружейном деле создатели Red Faction не сказали. И это, по-моему скромному мнению,

является некто Паркер (за которого вам и предстоит играть), прибывший на Марс работать на шахтах Ultor Corporation, которая содержит своих работников в невыносимых условиях. Наверное, именно поэтому, а может, и по другой причине ряды шахтеров начинает косить какая-то зараза. Тут-то и начинается вполне закономерное, но почему-то совсем неожиданное восстание.

потрясающая. Правда, вы и сами можете в этом убедиться. Разработчики, мягко говоря, не подкачали. И уж при поддержке многопользовательского режима, да еще и в онлайн, это будет просто праздник какой-то, праздник тотальной аннигиляции и торжества дестракшна. Правда, время до релиза еще есть, и игру можно как доработать в лучшую сторону, так и подпортить. **MG**



И откуда вас столько понабегало? Марсианские не сдаются, так и знайте! Что? Стрелять будете? Сдаюсь! Требую адвоката!



Не будите зверя!

# The Awakened

Не каждая игра, которая появляется на нашей планете, рассказывает о доблестных землянах, героически защищающих свой дом от нашествия инопланетной нечисти. Не каждая, но многие. И тем более примечательно появление проекта The Awakened, в которой люди предстают злыми и жестокими созданиями, не гнушающимися уничтожением разумных существ других планет ради достижения своих меркантильных целей.

Перелетая с одной планеты галактики на другую, человечество (хотя, возможно, только его худшая часть) вырезает беззащитное коренное население, выкачивает все возможные ресурсы и движется дальше, оставляя позади себя опустошенные и безжизненные миры. Кто бы мог подумать, что подобный образ жизни припишут землянам? Обычно так поступают

Natrolis. Привыкшие быстро побеждать слаборазвитое местное население, наши воины не видели никакой угрозы в застрявших в средневековые сауонах, вооруженных простыми мечами и луками. Правда, была у аборигенов некая таинственная сила, попросту именуемая магией, но в нее люди не верили и в расчет не принимали. А зря! Как говорится, нашла коса на камень.

Сауоны — это чрезвычайно умные ящеры, ухитрившиеся развить собственный интеллект до такой степени, что он ничем не уступал человеческому. Вот только времени на прогресс у сауонов было недостаточно, но зато плоды технической революции не заслонили магическое искусство, и это спасло расу от быстрого поражения перед лицом более продвинутого врага.

Ударные силы сауонов — пешие солдаты, лучники и маги. Их преимущество — в многочисленности (конечно, это не касается магов). Толпа зеленых двуногих ящеров стремительно накатывается на вражеские позиции и не дает противнику вовремя среагировать и уничтожить сразу всех. На дальних дистанциях тучи стрел обрушиваются на головы закованных в стальную броню солдат, и, хотя каждое попадание не приносит больших повреждений, их методичность сокрушает любую защиту. А когда в дело вступают маги, тут уже и не скажешь, что сильнее —

Виктор Расстригин  
(rasst@yahoo.com)

Просмотр

The Awakened

Жанр:

Разработчик:

Издатель:

RTS

Edgies

UbiSoft

URL

www.ubisoft.com

Дата выхода:

2002 г.



Что может быть приятнее тщательного поджаривания вражеского инкубатора! Довольные земляне с нескрываемой радостью наблюдают, как огнемечники выполняют свою обычную работу.

всякие стрекозоиды, арахиды и прочие насекомобразные формы жизни. Но времена меняются, и самокритика добирается даже до компьютерных игр. Впрочем, от этого мало что меняется.

Однако не будем рассуждать о проблемах самоуничтожения, а вернемся непосредственно к теме обзора. Завязка сюжета The Awakened происходит в тот момент, когда земная орда достигает тихой и спокойной планеты

За планету Natrolis развернулась нешуточная битва. Сауоны защищали свой единственный во всей вселенной дом, земляне же никак не могли поверить, что противник способен им противостоять, полагая, что еще чуть-чуть — и сопротивление будет подавлено. Но время шло, а победа не доставалась ни той ни другой стороне. Что же этому мешало? Попробуем разобраться, оценив силу каждого соперника.



Сауоны — раса средневековая, но воздушное пространство они уже начали покорять. А приспособили они для этого драконов и воздушные шары.



Огромный зеленый ящер — средство передвижения для сауонов. На нем могут расположиться несколько солдат, которых он легко перевезет до места назначения.



Ценные юниты — это герои или командиры. Кроме собственных особенностей характеристик у них есть способность повышать боевой дух, а значит, силу атаки и защиты у солдат, находящихся рядом.

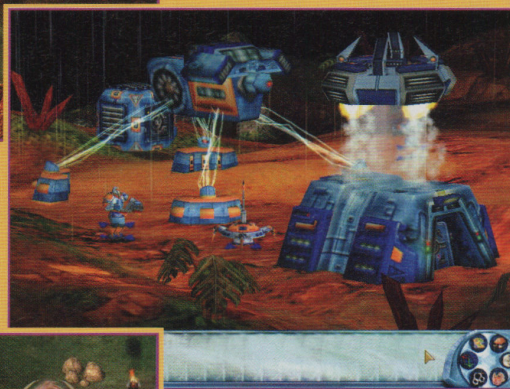




Сауроны разоряют базу монстров, но те все еще сопротивляются. Битье до конца — таков их неписанный закон, и они ему следуют безоговорочно.



Сауроны образовали боевой треугольник и скоро пойдут в атаку на врагов. И можно будет убедиться, что воевать строем гораздо эффективнее, чем просто неорганизованной толпой.



На планету высаживается десант землян. Уже в который раз повторяется эта картина, и для местного населения она несет только смерть и разрушения. Будет ли так и на этот раз?..

которые в изобилии имеются на поверхности планеты. Так что восполнение потерь происходит быстро. Есть небольшие сложности с маной, которая расходуется на заклинания. Ее получать сложнее, и для этого есть два варианта: медленный — молиться в храмах, отвлекая рабочих от добычи ресурсов и строительства, или быстрый, но опасный — ловить



К стенам базы разумных ящеров подошла разведгруппа землян. Они настолько уверены в собственных силах, что сразу атаковали укрепления, ничуть не сомневаясь, что никто не даст им достойного отпора. И зря!

ракета или магический огненный шар.

Ресурсы сауранов почти не ограничены: для их простого оружия нужны только камни и лес,

жизненную энергию умирающих врагов, для чего с ними надо чаще сражаться.

Земляне действуют, опираясь на качество, а не на количество. Экипировать каждого нового солдата — задача ресурсоемкая. Но зато получается ходячий танк с мощным вооружением. Собрать несколько таких — и обра-

зуется почти непобедимый отряд, просто растаптывающий ящеров, рискнувших не организованно его атаковать. К сожалению для землян, против хорошо организованной обороны решающего преимущества уже нет: ракеты, энергетические заряды и пули свое дело делают, но и сами люди гибнут в массированных магических обстрелах. Восстановить поте-

ранных бойцов — дело долгое и дорогое. А ресурсы еще нужно где-то найти, одними срубленными деревьями здесь не обойдешься.

бы под большим сомнением, но она умеет строить здания, а животные без интеллекта на такое не способны. Правда, строить — не то слово, монстры здания выращивают. Да и все прочие их достижения имеют органическое происхождение.

Но особо противны их методы обращения с поверженными врагами. Полумертвые тела — один из ресурсов для этой расы. Собирая на полях сражений бессильных воинов, монстры заворачивают их в коконы и используют для неких целей, о которых разработчики пока умолчали. Но вы и сами можете догадаться, зачем это нужно.

Таким образом, на планете столкнулись три расы. Каждая намеревается сокрушить две другие и оставшуюся вечность пожинает плоды своей победы. Остается только помочь им в этом великом деле.

Управление расой включает в себя отдачу команд рабочим и войскам, строительство зданий и юнитов, исследование апгрейдов — в общем, стандартные вещи для стратегии. Но есть в этом некоторые приятные особенности. Например, здания можно строить, указав их очередность, и далее рабочие все сделают сами, если хватает ресурсов. База возводится в автоматическом режиме, и не надо каждый раз отвле-

**На планете столкнулись три расы. Каждая намеревается сокрушить две другие и оставшуюся вечность пожинает плоды своей победы. Остается только помочь им в этом великом деле.**

Вот так и получается, что по силе расы оказываются равными.

Казалось бы, картина получается законченная: технологическая раса борется против магической, и с помощью мудрого руководства игрока одна из них победит. Как бы не так! Жуткий шум, сопровождавший сражения, разбудил еще одного участника конфликта, до этого мирно дремавшего где-то в глубинах планеты (отсюда, кстати, происходит название игры). Раса настоящих монстров, не признающих ни магии, ни технологии и опирающихся только на острые зубы и цепкие когти, выбралась на поверхность в очень плохом настроении и стала терзать и сауранов, и людей.

Им нет дела — кто прав, а кто виноват: главное — чтобы наступила тишина, а для этого нужно хватать, глотать, рвать и жевать все, что движется и производит шум. Разумность этой расы была

катся, если работа над очередной постройкой закончена и нужно начинать следующую.

При управлении группами юнитов их можно строить в нужном порядке — в линию, клином, свиньей и т. д. При этом воины стараются встать так, чтобы впереди шла пехота, сзади их прикрывали лучники, а наиболее ценные юниты оставались окруженными плотными рядами защитников.

Ценные юниты — это герои или командиры. Кроме собственных высоких характеристик у них есть способность повышать боевой дух, а значит, силу атаки и защиты у солдат, находящихся рядом. Правильное использование подобных групп позволяет побеждать меньшей кровью, но и терять героя — существенный удар по обороноспособности.

За графику отвечает трехмерный движок, по своей цвета-





Люди обнаружили, откуда на их лагерь нападают монстры. Теперь мерзкие твари будут втоптаны в землю, чтобы больше ничто не угрожало спокойной разработке полезных ископаемых.

стости превосходящий даже Warcraft III (а ведь прямым конкурентом этой игры и является The Awakened). Возможно, несколько угловаты модели юнитов, но оценивать лучше на

окончательном варианте и в движении — это скрадывает недостатки, которые заметны на скриншотах.

Управление камерой сделано свободным, с ее помощью можно смотреть на мир под любым удобным углом. Я не сторонник подобных вольностей, но насколько это плохо или хорошо — будет известно после выхода игры.

К графическим изыскам можно отнести крупные

здания — крепостные стены и башни, которые господствуют над равнинами и внушают чувство уверенности их защитникам, а нападающим намекают, что лучше сюда не соваться.

Но не бойтесь — они не вечны и могут быть разрушены бомбардировкой.

В игру включена и стандартная возможность играть по сети. Ни о каких новых режимах не сообщалось, так что следует ожидать обычного противостояния любимых рас каждого игрока, которые должны доказать превосходство одной над другими. То же самое, что и в одиночной игре, только с более хитрым и непредсказуемым оппонентом, чем компьютер.

Кого сможет разбудить новая игра, я предсказывать не берусь. Вроде все при ней: и графика трехмерная, и жанр популярный, и примечательные моменты есть. Но к 2002 году подобных игр будет достаточно, и The Awakened может легко среди них затеряться. Возможно, так и пройдет она мимо сонных взглядов пресыщенных геймеров, ничем их не потревожив. **MG**



## ДИАГНОЗ

Еще одна история в жанре RTS про то, как земляне боролись против инопланетян. Но теперь агрессорами названы люди, а настоящие хозяева далекой планеты отстаивают свои права. Одни — право на жизнь, а другие — право на сон.

Вставай, страна огромная!

# Command & Conquer: Yuri's Revenge

— Перестройка, перестройка! — кричали мальчишки-газетчики, ловко уворачиваясь от медленных гусениц танков.

— Перестройка! — громко вопили американцы, забавно коверкая звук «р», отчего у бедняги Юрия вставали дыбом несуществующие волосы, а загадочная татуировка, смысл которой он не очень хорошо понимал и сам, начинала опасно пульсировать.

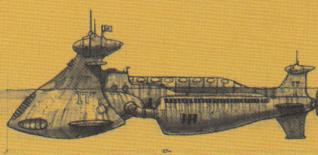
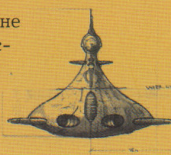
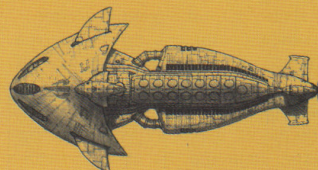
«И чего они все перестройку эту славят, — подумал Юрий, пытаясь почесаться под широкой шинелью, по слухам некогда ношенной самим тов. Дзержинским. — Только голова от нее болит!»

**П**роблема заключалась в том, что окружающий Юрия мир неожиданно сильно разросся. Перестроился, так сказать, в один момент. Как такое было возможно, лидер не представлял. Чувствуя опасность, он безвылазно сидел в своем хитро запрятанном бункере и думал, как бы выгоднее для себя напасть всем сразу и бесплатно?

Конечно же, понять, что случилось, Юрий не мог. Ибо все происходило никак не в мире Юрия, игре Red Alert 2, но за ее кулисами — в мрачных казематах фир-

мы Westwood Studios. Именно там решалась судьба вождя.

Решив исчезнуть в конце предыдущей части, Red Alert 2, Юрий был справедливо принят за мертвого и покойного, но хитрость его не знала границ. Устроив себе подпольную базу, хитрый лидер завербовал собственную



Max von BULL dozer

Паспорт

Command & Conquer: Yuri's Revenge

Жанр: стратегия

Разработчик: Westwood Studios

Издатель: Electronic Arts

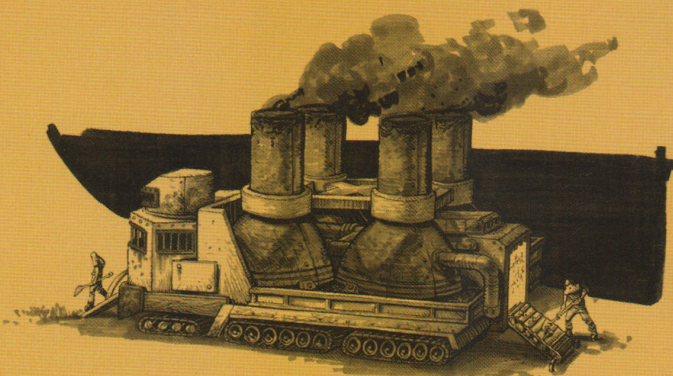
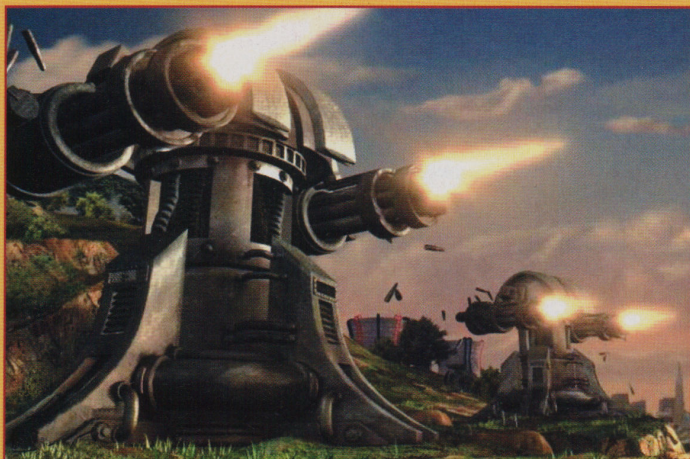


www.ea.com

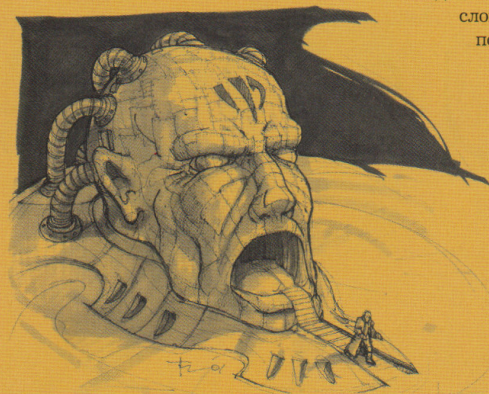
Дата выхода:

осень 2001 г.





Мир снова содрогнется, потому что в игре ожидается аж 14 новых миссий, причем проходить они будут в таких экзотических местах, как Сизтл, Сан-Франциско и даже Голливуд.



**Есть в игре такое здание — *Psychic Dominator* называется. Его как поставишь — так в радиусе действия все враги сразу друзьями становятся.**

армию. Справедливо решив, что генерал Романов не обязателен для претворения в жизнь его планов господства над миром, Юрий вознамерился завладеть ролью всеобщего диктатора в одиночку.

Теперь, осознав всю угрозу дюжего психа, Советский Союз и Альянс объединились, дабы дружно противостоять миру насилия, который намерен насадить безумный дядька, словно сошедший с паспорта Ульянова В. И.

А значит, мир снова содрогнется, потому что в игре ожидается аж 14 новых миссий, причем проходить они будут в таких экзотических местах, как Сизтл, Сан-Франциско и даже Голливуд. Не говоря уже о Трансильвании, Лондоне и Каире. Обещается даже одна

миссия на поверхности Луны (не считая десять уровней для мультиплеера)!

Итак, Юрий — гений-эгоист. Самовлюбленность простирается у него до такой степени, что даже солдатские бараки выполнены в форме гротескной головы лидера! И выходят из таких бараков, конечно, не простые солдаты. К примеру, тот же Virus. Снайпер, но стреляет он не патронами. Отравленные дротиком, попадая в солдата врага, не просто разрезают его тело, отравляют кровь и затрудняют процесс пищеварения, но и производят такие химические реак-

ции в организме, что через некоторое время солдат в муках умирает, взрываясь облачком вонючего газа, в свою очередь поражающим врага. Похожая на рыбу-молот подводная лодка Boomer, всплывая вплотную к берегу, сыплет ракетами по зданиям противника, изредка отвлекаясь, чтобы выпустить торпеды с тепловым наведением по другим кораблям. Или едет себе танк. Едет, едет, и вдруг перед ним появляется мощный дядька, накачанный до безобразия. Ну, танкист радостно кричит остальным: «Дави его, ребята!» Эти танкисты, игровые они такие — их мясом не корми, дай подавить невинных пехотинцев. Так вот,

едут они на дядьку, а тот стоит себе и стоит. Танк его толкает, а он стоит. Вот такой сильный дядька. Называется Brute. Оригинальностью название не блещет, а вот эффективностью просто сияет. Неуязвимость для раздавливания и возможность переворачивать вражеский транспорт, делаю его беспомощным, делают мощного дядьку страшным противником.

Словом, про все навороты и не расскажешь! Разве что про самый страшный напоследок... Есть в игре такое здание — *Psychic Dominator* называется. Его

как поставишь — так в радиусе действия все враги сразу друзьями становятся. И не разрушить эту постройку даже ядерной ракетой. Представляете? Вот так-то. Стоит выжить уже для того, чтобы увидеть все это собственными глазами. **MG**



## ДИАГНОЗ

Проще говоря, ожидается Expansion Pack к RA2, но разработчики приложили все усилия, чтобы не сделать его простым набором новых миссий, но полноценным сиквелом «Красной угрозы». Осенью этого года предстоит убедиться, насколько плодотворны сии потуги.



Психический Властитель. Жуть какая... Будто мало их и так... Еще механического сделали, в довесок к Юрию.



## Возвращение джедая

# Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II



По данным недавнего опроса на сайте Lucas Arts, самой ожидаемой игрой от этой компании стало продолжение трехмерного шутера Jedi Knight. Ни стратегия в реальном времени Star Wars Galactic Battlegrounds, ни даже онлайн-ролевая игра Star Wars Galaxies не смогли опередить по значимости простой и понятный боевик от первого лица, где каждый может волю помахать лазерным мечом и попользоваться великой Силой джедаев.

**В** этом нет ничего удивительного: народ изголодался. Весь мир в последние годы только и делает, что режется в 3D-шутеры, чуть ли не каждый месяц получая новый гениальный сюжет и насыщенный геймплей. А если к этому прибавить сетевые возможности,

под которым он и должен появиться весной следующего года. Нет сомнений, что это именно продолжение Jedi Knight: Dark Forces 2, об этом свидетельствует не только название, но и прежний главный герой — Кайл Катарн. Разобравшись с темным джедаем Джереком

пине или Академия джедаев на Явине-4, но также немало мест, которые откроются взору игрока впервые. Как и раньше, пейзажи меняются от болотистых лесов до безжизненных пустынь, от мрачных стальных конструкций космических кораблей до залитых безжалостным солнцем улиц дальних поселений галактики. Везде водятся враги — начиная от обычных наемников, не всегда хорошо подготовленных и рискующих почем зря ради горстки монет, и заканчивая элитными подразделениями штормтроopers, всю свою жизнь посвятивших военной карьере и ставших весьма грозными противниками. Но для джедая

**Виктор Расстригин**  
(rasst@yahoo.com)

### аспорт

**Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II**  
Жанр: 3D-action  
Разработчик: Raven Software  
Издатель: Lucas Arts



www.lucasarts.com

Дата выхода: весна 2002 г.

*В качестве рабочего движка называется Quake III, и благодаря ему игра должна оказаться в числе самых продвинутых 3D-шутеров следующего года.*



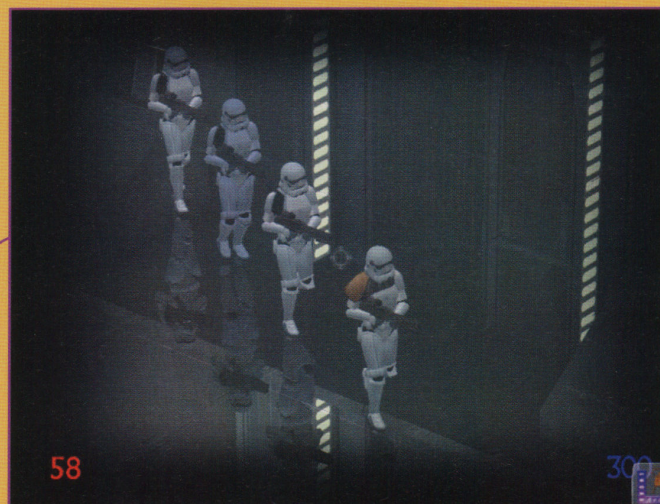
Чтобы долго не мучиться со штормтропером, Кайл просто прибил его электрическим зарядом. Для темного джедая такой трюк — обычное дело.

то становится понятно, чего же не хватает фанатам «Звездных войн»: честного поединка темной стороны Силы со светлой, толпы дартов ведеров, сражающихся с толпой люков скайуокеров. И тем более подогрела ожидания недавняя отмена Star Wars Episode I: Obi-Wan — игры, которую прочили в наследники славы Jedi Knight, но, как оказалось, это была совсем другая история.

А настоящий Jedi Knight II получил имя Jedi Outcast,

в предыдущей части, Кайл хотел навсегда уйти от суровой действительности и даже передал свой меч Люку Скайуокеру, который и должен был стать главной защитой галактики, но время потребовало возвращения великого воина. И вот он снова сражается с Империей, как и много лет назад защищая свободу и справедливость.

Путь джедая пролегает через множество галактических миров. Есть среди них узнаваемые, например Облачный город на Бес-

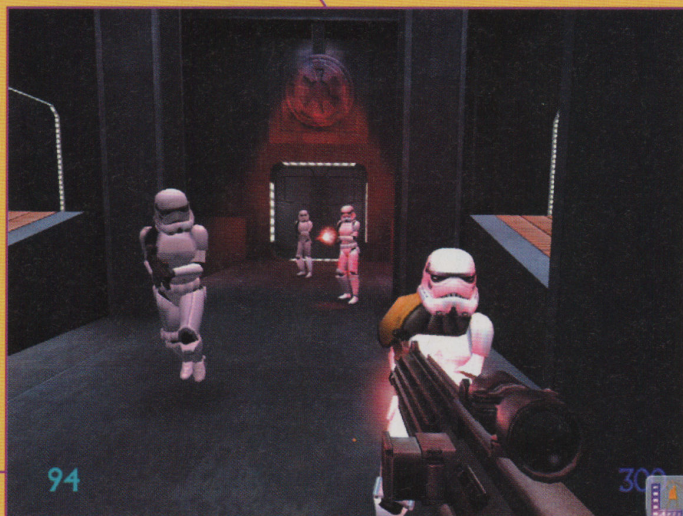


Через оптический прицел видно, как патрулирует коридоры отряд штормтроперов. Возглавляет его командир, которого стоит убрать первым. А без хорошей координации остальные станут совсем легкой добычей.





Кайла атакует четверка до ужаса гладких stormтруперов. Интересно, на каком компьютере удалось достичь столь потрясающего качества изображения? Хочу такой же!



Путь джедая пролегает через множество галактических миров. Есть среди них узнаваемые, но также немало мест, которые откроются взору игрока впервые.

настоящую угрозу представляют только другие джедаи, и как же повезло нам, что этих чрезвычайно опасных личностей не так много. Но все-таки придется сражаться и с ними, иначе не выполнить своей миссии и не спасти галактику от тотального порабощения Империей.

Оружие для борьбы все то же: лазерный пистолет, лазерное ружье, парализатор, знаменитые термальные детонаторы и уже не раз упомянутый лазерный меч. Функции обычного оружия, которым может пользоваться любой гуманоид, не изменились, а вот

надлежность, например молния — мощный атакующий прием темных джедаев, и светлая сторона Силы категорически не допускает ее применения.

### Техника владения мечом улучшилась.

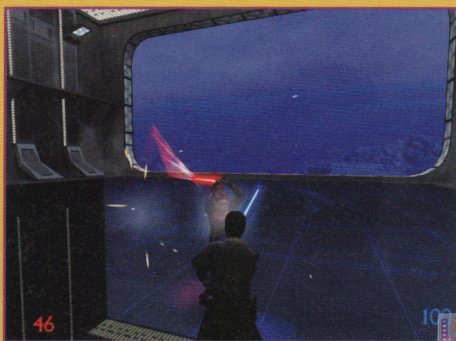
Теперь с его помощью можно устраивать красивые поединки, фехтуя с врагами, как в фильмах.

Одно из нововведений — появление у Кайла помощников. Время от времени к главному герою присоединяются другие бойцы, которые бок о бок с ним сражаются на уровнях, пока не погибнут или не отправятся по своим делам. Конечно, ожидать от них многого не стоит — компьютер все еще не научился по-умному управлять своими подопечными, но часть врагов они на се-

можно разбить на множество мелких осколков. Это весьма красивое зрелище и несомненный плюс для внешнего вида игры.

Как игра будет выглядеть, в основном определяется сюжетом и стилистикой «Звездных войн». Поэтому особых дизайнерских изысков от разработчиков не требуется. Знакомые картинки, привычная цветовая гамма и легко узнаваемые оппоненты —

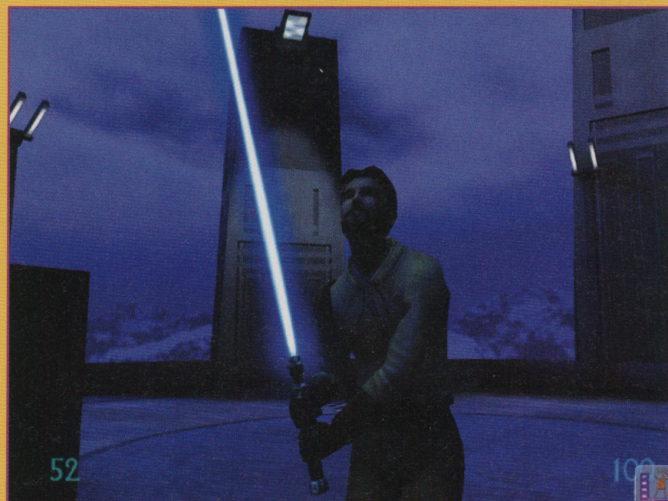
Неизвестный противник с красным лазерным мечом явно намерен с нами разделаться. Но пока это ему не удастся, хотя и старается товарищ изо всех сил.



Искусный взмах лазерным мечом — и дроид разрублен на две части. Он даже не успел сообщить куда следует, что на охраняемую территорию проник посторонний.

техника владения мечом улучшилась. Теперь с его помощью можно устраивать красивые поединки, фехтуя с врагами, как в фильмах. И по-прежнему светящийся клинок отражает выстрелы из бластеров, эффектно уничтожая неприятеля его же оружием.

«Силовые» приемы, то есть всякие джедайские фокусы, включают в себя быстрый бег, высокие прыжки, различные манипуляции чужим сознанием, а так-



Видимо, давно не брал Кайл лазерный меч в руки, даже борода отросла. Раньше такого не было: как выдаться свободная минутка, сразу брлся своим универсальным джедайским оружием.





42

И снова дуэль джедаев. Скриншот показывает, какие яркие картинки будут встречаться в игре и как красиво смотрятся зеркальные поверхности, в которых отражаются дерущиеся.

вот три определяющих момента, которые должны присутствовать в игре. А далее чисто техническое воплощение. Тут уже можно проявить свое мастерство, сделав

объекты максимально гладкими, движения естественными и плавными, а спецэффекты яркими и впечатляющими. Raven обещает все так и сделать, уже сейчас заявляя, что количество полигонов на экране ими удвоено по сравнению с последней разработкой этой фирмы — игрой Elite Force.

Мультиплеер, которого так жаждают все фанаты, предоставит новый интересный режим в дополнение к классическим десматчу и захвату флага. Это будет одиночное противостояние —

каждый сам за себя, но из оружия начинающим джедаям выдадут только лазерные мечи (ну и Силу — лишать галактических рыцарей врожденных способностей никто не собирается). Вот тогда и станет ясно, кто побеждал за счет лучшей экипировки, а кто за счет мастерства.

В общем и целом Lucas Arts выходит на новый уровень: поняв безрезультатность попыток создавать отличные игры исключительно собственными силами, компания переквалифицируется в издателя, привлекая к разработке лучших людей и лучшие технические средства. Принесет ли эта тактика успех — определит будущее, а Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight II станет одним из главных показателей этого успеха. Поэтому игру никак нельзя пропустить, если хочется иметь свое собственное мнение о прогрессе (или упадке) некогда одной из лучших игровых компаний. **MG**



## ДИАГНОЗ

Lucas Arts нас не забыл и подарит в следующем году новый шутер по «Звездным войнам». Отличный движок и прекрасный разработчик должны сделать Jedi Outcast просто лучшей игрой следующего года. Ну а кто не фанатеет от всего этого, может поиграть во что-нибудь еще.

## Гонки для ценителей

# Rally Trophy



На затравку. Рассказ о Rally Trophy — это не что иное, как обильное слоноотделение игроманствующего эстета. Это любование, созерцание, стремление прикоснуться руками, пощупать картинку, так умело исхитрившуюся перепутаться с реальностью. То, что умудрились получить разработчики из набора текстур и трехмерных моделей, поражает. Снимаю перед ребятами бандану и передаю им громадный респект. Уважаемые дамы и господа, перед вами — первый автосимулятор 2002 года! Туш, фанфары, героя вносят на руках и кладут на пыльный операционный стол нашего preview-раздела. К вскрытию.

А началось все с того, что редактор в жуткой спешке вызвал меня в свои беседы чертоги и вручил отливающий уральским золотом компакт-диск с Rally Trophy, приказав обращаться с превьюируемым строго, но с почтением, и на прощание подмигнув, явно на что-то намекая. Учитывая сегодняшнюю ситуацию с симуляторами самых различных колесно-транспортных средств, а именно: огромные мутные потоки однообразных, отличающихся друг от друга лишь внешним видом игрового меню подделок, ничего интересного от игры с довольно серым названием ожидать не приходилось. Как оказалось, отсутствие оригинальности компенсируется трудолюбием и прилежанием разработчиков.

После жутковатого ритуала настройки, в ходе которого возможности графического движка игры и штатной GeForce2 были выставлены на максимум, я, как водится, попал в меню игры, ничем от других таких же меню не отличающееся. Серое. Буквы черные, шрифт стандартный — спортивно-попсовый. К сожалению, пункт Arcade оказался недоступным, поэтому пришлось довольствоваться режимом реалистичной симуляции, что вообще не особо хорошо.

В демоверсии оказались доступны три автомобиля и шесть трасс в трех европейских странах. Что касается средств передвижения — я воздержусь от ругательств ради высшей цели. Избалованный почти игрушечными красотками из NFS: Porsche Unleashed, я был

в ужасе. Впрочем, название игры — Rally Trophy — подразумевает, что никакими «порше» здесь и не пахнет, но я надеялся хотя бы на внедорожник или «хаммер». Ан нет. На выбор — что-то вроде «Победы» образца выпуска 60-х годов, «фиат» 70-х годов и еще нечто непонятное и столь же впечатляющее. Ни о каком лицензировании реальных автомобилей и речи не идет, так что приходится довольствоваться этим. Впрочем, демоверсии в конце концов можно и простить. Поднапрягшись, прощаю.

Теперь настала очередь выбирать трассу. Удивление номер два: передо мной красуется слово Russia и наполненный березами пейзаж на картинке. Вот тебе Trophy так Trophy. Кроме российской

Денис Зельцер  
aka Maxiden

## Паспорт

Rally Trophy

Жанр:

Разработчик:

Издатель:

гонки

JoWood Production

«Руссобит-М»

URL

www.russobit-m.ru

Дата выхода:

осень 2001 г





Солнце освещает русские березки и линии электропередач. На поверхности бампера отражается дорога, небо и деревья. Скорость — ноль километров в час. Остановился, чтобы полюбоваться.



Ночь в Швеции. Горит только одна фара, так как вторую я уже умудрился разбить. Не видно ни зги, нет никаких отражений, никаких солнечных бликов. Единственное, что может скрыть красоты Rally Trophy, — это темнота.



Rally Trophy рассчитана на GeForce3 и не скрывает этого. Но изображение, которое выдает игра, вполне оправдывает затраты на супермодный ускоритель.

трассы доступны дороги в Швейцарии и Швеции. Выбрав в качестве автомобиля нечто похожее на «Победу» и загрузив российскую трассу в исконно русском городке под названием Shimsk (вторая трасса проложена в загадочном месте под названием Gorki), наблюдаю за progress-bar'ом в предвкушении чего-то интересного.

Я не преувеличиваю. Я увидел чудо. Слева и справа от потрясающе сделанной колмаги — улыбающиеся люди, они подняли руки к небу и приветствуют единственного гонщика на трассе. У одного здорового кента справа на поясе можно разглядеть сотовый телефон. У пацана слева — красная кепка NY. Сама машина — голубая, вымыта до блеска и отражает на своем голубом металле и полупрозрачных стеклах окружающий ее пейзаж со свойственными реальности искажениями. Покажи мне скриншот из Rally Trophy год-два назад — никогда бы не поверил, что передо мной реальный кадр из игры, а не любовно отреставрированный в 3D Studio мюзик.

Но это еще не все. Когда я включил «вид спереди» (камера установлена недалеко от переднего бампера и направлена на лобовое стекло), я не поверил своим глазам. За лобовым стеклом вальжко расселись два водителя, начали переговариваться друг с другом, показывая, вероятно, на меня. Модели безупречны, анимация без изъяна. Вместе с ними на лобовом стекле переливалось отражение уходящей вперед дороги, точь-в-точь как это выглядело бы на настоящем изогнутом стекле. Дальше — капот с характерным для «Победы» изгибом посередине. Никаких полигональных краев, все идеально, отражение в местах изгиба плавное и растянутое — это фантастика! На хроммированном бампере отражение сверкало и переливалось солнечными бликами. Солнце — это вообще отдельная тема: вся игра бук-

вально сияет от солнечных бликов и переливов, текстурное небо просвечивается солнечными лучами, Rally Trophy — гимн свету. (На этом месте прошу перевести взгляд на скриншоты и оценить все это самостоятельно.)

Это были первые впечатления. Колмага еще не сдвинулась ни на метр, посему пора все-таки давить на газ. Когда она двинулась,

**Мимо проносились потрясающей красоты березки, сверху виднелись линии электропередач, свисающие с вышек провода, и выглядело все это бесхитростно и честно.**

отражения поплыли по капоту, из-под вращающихся колес выплыло облако дыма, водитель вжался в сиденье. Мимо проносились потрясающей красоты березки, сверху виднелись линии электропередач, свисающие с вышек провода, и выглядело все это настолько бесхитростно и честно, безо всяких упрощенческих уловок, что возникла мысль о том, почему же до этого не додумались раньше. Просто сделать все как есть, по-настоящему! Впрочем, причина выяснилась почти сразу. Количество кадров в секунду никак не хотело превышать отметку в 12 штук. Для уточнения диагноза: игра запускалась на Pentium 4 1400 МГц и GeForce2 MX. Вот и пришел конец MX'у... Этот ускоритель явно не тянет Rally Trophy. Проверенная позднее на GeForce2 Ultra игра выдавала 35 кадров в секунду. Тем не ме-

нее в некоторых ракурсах и отдельных местах трассы количество fps падало до 7 штук. Таким образом, Rally Trophy рассчитана на GeForce3 и не скрывает этого. Но изображение, которое выдает игра, вполне оправдывает затраты на супермодный ускоритель. Когда моя столь похожая на «Победу» машина врезалась в дерево, помяв бампер и деформировав капот, в результате чего на нем появились округлые вмятины с рваными концами и ободравшейся краской (!), и хлопнула капотом, открыв на секунду до мелочей прорисованный двигатель и всю прочую механическую начинку, я понял: 2002 год наступил.

Отдельная тема — звук. В пакете SndDrivers я обнаружил файлы со всеми мыслимыми и немыслимыми эффектами, которые могут понадобиться при синтезе звуковых потоков. Как результат — мотор ревет на все лады. Чуть сбавишь скорость, малейший поворот — тон меняется. Вполне вероятно, что в Rally Trophy применена модель физического синтеза звука, и все эти двигательные трели выдаются

прямо на ходу. Само собой, работы процессору все это прибавляет совсем немало.

Короче говоря, Rally Trophy — игра для хорошо обеспеченных эстетов. Часто хочется просто остановиться и посмотреть на окружающий пейзаж, вместо того чтобы гнать по пыльным дорогам городка Shimsk. Впрочем, не стоит забывать, что это всего лишь демоверсия, а что же нас ожидает в финальном релизе — не известно. Будем ждать. Вам же советую бежать за третьим GeForce и четвертым «пнем». Пригодится. **MG**



Колмага на фоне российского городка Shimsk'a. Обратите внимание на отражения на капоте и на помпезный синий флаг сзади. Ну а елочки — совсем как живые. Чудеса, да и только!



## ДИАГНОЗ

Великолепная графика, лучшая из всего, что анонсировано на ближайшие месяцы. Точнейшим образом проработанный звук. Идеально смоделированное взаимодействие с окружающей средой, безупречная физика. Не игра, а картинка. Rally Trophy — продукт нового поколения, и она требует соответствующего оборудования. Игра явно опережает свое время — она стоит ей появиться на полгодика позже... И ее никто не заметит.



# Return to Castle Wolfenstein

Он поселился в отцовском компьютере, когда я только пошел в первый класс. Он жил там и каждый вечер по моей команде облагал кроваво-красным выжолотенные болотные мундиры офицеров рейха. Бродил по узким коридорам, освещенным круглыми жестяными лампами, свисающими с потолка, вдоль стен, украшенных портретами Гитлера, нацистскими флагами и недоделанными кирпичными текстурами. Это был герой, которому не было равных, и при этом он был героем, которого никто не видел. В отличие от кричащих Dangerous Dave'ов и Duke Nukem-не-3D, в которых 3D-пиксельного красавца анимировали чуть ли не в десяти кадрах в секунду, в Wolfenstein 3D его невозмутимый лик являлся лишь в виде крохотной иконки внизу, индикатора запаса здоровья... А как он крушил солдафонов из своего хромированного пистолета... А еще... А еще...

Простите старику его маразматический брызг о былых деньках. Заслужил. Имеет право. Играет с тех времен, когда вы еще только присматривались к столу, чтобы пройти под ним пешком. Играл много. Получил ранения, по большей части психического свойства. Простим ему. Вырываю микрофон из скрюченных высохших пальцев старика.

Тем не менее волнение компьютерного ветерана можно понять. Великий Wolfenstein 3D, продолженный годом позже Spear of Destiny, ушел и, казалось бы, навсегда. Не обещал вернуться, не посылал воздушных поцелуев ликующей толпе. Стал птицей вольного полета, удалился без наигранного пафоса и пустых предвыборных обещаний. И сегодня, когда за окном бродят «четвертые пни» и «третьи гэфорсы» и не стесняются стучаться в двери, имя первого в мире FPS всплыло вновь. И уже, что характерно, не от id Software. Команда Gray Matter, не отличившаяся пока на почве «игроделания», но несущая в своем сердце разработчиков Kingpin и Redneck Rampage, памятных геймерам со стажем, купила у id торговую марку и движок от Quake III и решила вернуть славных героев прошлого на многопиксельные мониторы настоящего, потревожив борца с фашизмом, мирно попивающего Carlsberg в каком-то дешевом баре в Оклахоме.

Первым делом нашего дорогого Уильяма «В.Д.» Блазковича (William «B.J.» Blazkowicz — вот как его звали!) направили обратно в то самое место, с которого начиналась оригинальная игра. Зачем и почему — неизвестно, видимо, Gray Matter придумает это ближе к финальному релизу

точнее, умерших). Идея, надо сказать, далеко не нова — не одно уже литературное произведение популяризировало идею сотрудничества фашистов и зомби. В любом случае, раз появилась нечистая сила — значит, будет и соответствующее оружие. А может, нас ожидает гибрид

*При желании игру можно будет пройти прикинувшись мышкой и совершая лишь контрольные выстрелы в воздух для того, чтобы отвлекать врагов.*

игры. Он стоит, вооруженный лишь собственной ногой, в голой комнате, взятый на мушку парой фашистов, и раздумывает, как же ему выбраться из этой чертовой задницы. Хотя думать придется скорее не ему, а вам, и думать быстро. В случае, если вашу голову посетит удачная идея, уже через минуту наш brave американский друг будет резво бежать вдогонку за классическим сумасшедшим доктором, носящим кучу полезных для рейха идей в своей седовласой башке.

В докторской лаборатории вам будет открыта легенда, сочиненная Gray Matter для того, чтобы скрыть истинные корыстные мотивы создания RtCW и запудрить и без того вывороченные мозги играющей общественности. Теперь наши враги — не только фашисты, к ним прибавилась еще и армия бессмертных (или,

Денис Зельцер  
aka Maxiden

## Паспорт

Return to Castle Wolfenstein

Жанр: 3D FPS  
Разработчик: Gray Matter  
Издатель: Interactive  
Activision



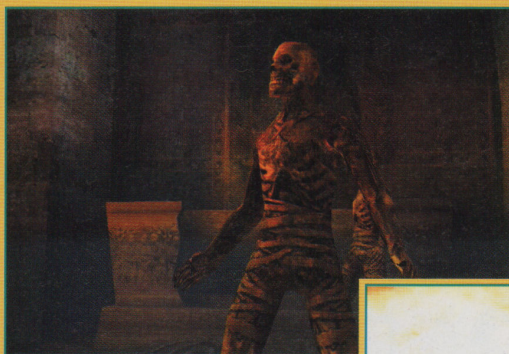
www.activision.com

Дата выхода: конец 2001 г.



Этот кадр обошел все игровые сайты, сопровождаемый дружным «Вау!». Обратите внимание на детализацию военной формы, на мику. А каковы движения! Это не игра, это ж Голливуд!





Забитованный товарищ из секретной дивизии СС Гимлера. Поглядите, какая осанка, каков взгляд... Его намерения более чем серьезны. И оружие против него понадобится не менее серьезное — где мой огнемет?



Первым делом нашего дорогого Уильяма «В.Д.» Блакковича направили обратно в то самое место, с которого начиналась оригинальная игра. Зачем и почему — неизвестно.

Wolfenstein и Undying? Довольно известно, что в игре будут присутствовать нож, пулемет, большой пулемет MP40, ружье с глушителем, снай-

когда вы видите перед собой предмет, внизу экрана отображаются иконки, обозначающие действия, которые с этим предметом можно сотворить. Нет, ну чем не квест-то, а?! Кстати, эти иконки помогут нам на пару с Уильямом Блакковичем отыскивать секретные двери — в отличие от оригинала, где приходилось тыкать пробелом в каждый флаг и портрет Гитлера.

Только вот вопрос: кто теперь назовет эти двери секретными?

Как водится, врагов нам обещают умных и реалистичных до боли в надпочечнике: AI умеет убегать в укрытие, снимать крышки со столов для создания импровизированного щита от ваших атак, звать дружба-

ривайте скриншот и плавно переводите взгляд на следующий. Комментарий: это картинки непосредственно из игры, вовсе не из интророликов. Игра сделана на чуть модифицированном движке от Quake III, и похоже, что Return to Castle Wolfenstein покажет потенциал этого engine'a гораздо лучше, чем сам оригинал. Скриншоты просто фантастические! Особенно прошу обратить внимание на пламя, вырывающееся из огнемета. Надо сказать, что ничего круче я еще не видел. Нигде. Правда, все это показано на Pentium 4 и GeForce 3, что само по себе уже говорит о многом. Тем не менее графика RtCW на сегодняшний день — лучшая из всех анонсов, утирающая нос и Unreal 2, и Duke Nukem Forever, будь он не ладен, и всем остальным.

В общем, готовьте деньги, ребята. Вместе с тридцатью долларами, которые будет стоить игра, неплохо бы обзавестись четырьмя сотнями зеленых бумажек на покупку GeForce 3 и тысячи тех же зеленых на покупку компьютера на базе Pentium 4. Ну заодно нелишним будет и монитор се-



Еще один эпохальный скриншот. Пламя, вырывающееся из огнемета, рассчитывается 60 раз в секунду на Pentium 4 и GeForce 3. Что, вы еще здесь?! Бегом в магазин за новым железом!

перская винтовка, огнемет (!), часовые бомбы и гранаты и такое смертоносное оружие, как ботинок со стальным носком. Какое из вооружений будет предназначаться для зомби, какое для людишек — догадайтесь сами.

При всем этом военном разнообразии разработчики утверждают, что никто не будет вынуждать вас применять это оружие. То есть при желании игру можно будет пройти прикинувшись мышкой и совершая лишь контрольные выстрелы в воздух для того, чтобы отвлекать врагов. Таким образом, к мессиву Wolfenstein и Undying добавляется еще и Thief... Но это еще не все. Проходя игру потихому, вы сможете слышать переговоры врагов, стоя за углами и прячась за ящиками с пивом для немецких солдат, и, что самое интересное, из этих переговоров вы сможете узнавать о том, что же происходит в замке и что вам надлежит делать дальше! А это уже и квестом каким-то похвастается. Впрочем, если у вас не хватит терпения прикидываться мышкой и вы решите пробираться по-дедовски, то бишь напролом, эту информацию можно будет вычитать на досках объявлений.

Для того чтобы игроку проще было разобраться в том, что происходит вокруг него, интерфейс Return to Castle Wolfenstein будет снабжен такой полезной штукой, как HUD. Помните, что такое HUD? Нет? Короче говоря,

нов на помощь и подбирать неудачно брошенные вами гранаты с целью вернуть их вам в целостности и сохранности. И даже убежать в случае всесокрушающих пулеметных очередей. Впрочем, на Эйнштейна ребята тоже не потянут: услышав шум от побряцывания вашей винтовки или шагов ваших металлических ботинок, AI не определит ваше местонахождение с точностью до сотой доли пиксела, а начнет вас искать, пока не уткнется, так сказать, лоб в лоб. Тут-то ему и конец.

Ну ладно, хорошо это все, и слышали мы это раз тыщу (сколько там выходило шутеров от первого лица, считая от Wolfenstein?). Отвлечемся от всего этого велосиперского елеса и посмотрим на то, как все это будет выглядеть. Внимательно осмат-

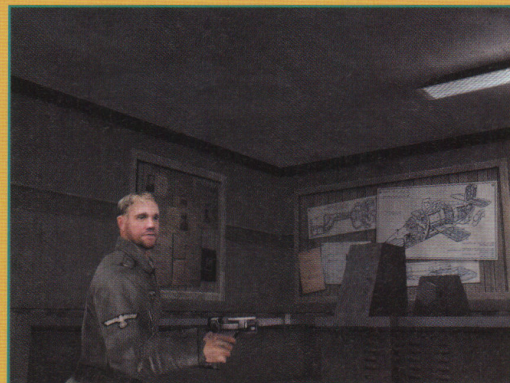
бе приличный поставит, дюймов эдак под 19, а вообще-то и 21 не помешают... Я уж не говорю о качественной аудиосистеме, то есть колонках Hi-Fi и хорошей звуковой плате. Теперь мы поняли, для чего нам нужно новое железо: для того чтобы играть в Return to Castle Wolfenstein. Обещают сие творение к концу осени, так что у вас еще есть время, чтобы сэкономить на пиве и помучить родителей. Аминь. MG

**Графика RtCW на сегодняшний день — лучшая из всех анонсов, утирающая нос и Unreal 2, и Duke Nukem Forever, будь он не ладен, и всем остальным.**



## ДИАГНОЗ

Return to Castle Wolfenstein — первая игра, осмысленно показывающая, для чего нужны Pentium 4 и GeForce 3. Отдельные кадры можно вставлять в ролики из 3D Studio — подмены не заметят, поверьте. Кроме графики, в реинкарнации Самого Первого Шутера ожидаются интересные фишки наподобие мозговитых не по годам врагов, возможности проходить игру, используя разные тактики, и неординарная сюжетная линия. Все обычные фразы хорошего пресс-релиза фигурируют и здесь. Насколько близкой к сладким обещаниям окажется сама игра — узнаем в конце осени.



Парень пытается нам что-то сказать. Мимика невиданная. Как живой, ей-богу! Обратите внимание на доску объявлений за ним: на таких досках мы будем искать подсказки к прохождению игры.



Космолетчики всех стран, объединяйтесь!

# Jumpgate: The Reconstruction Initiative

Виктор Расстригин  
(rasst@yahoo.com)

Для игры *Jumpgate: The Reconstruction Initiative* близится тот радостный миг, когда бета-версия становится настоящей, официально законченной игрой. В данном случае переход от одного состояния к другому будет практически незаметен: игра онлайн-овая, и в ее мире уже давным-давно проводят долгие космические дни самые одержимые звездолетчики. Благодаря их самоотверженному труду игра приобрела истинный блеск и тщательно выверенный баланс. Теперь она готова предстать перед геймерами во всей своей красе и силе.

А начиналось все в далеком 1997 году (прошлый век как-никак!). Тогда небольшая команда Net Devil решила подарить миру вселенную. Что сподвигло ее на такой шаг — отсутствие романтики в одиночных космических симуляторах, желание самому выбирать свой путь в космическом пространстве — теперь уже не вспомнить. Но глав-

известная своей серией *Might & Magic*, в которой собраны произведения разных игровых жанров, и наверняка знакомой вам одноименной RPG и стратегией *Heroes of Might & Magic*. Теперь нет сомнения, что *Jumpgate* ждет если не безоблачное, то, по крайней мере, стабильное будущее.

А что же ожидает игроков? Во-первых, все преимущества большого игрового пространства, в котором могут одновременно находиться тысячи игроков. Это и командное прохождение миссий, и возможность найти себе достойного соперника, а не ковыряться с предсказуемым и однообразным интеллектом, и, естественно, море общения.

Во-вторых (и лишь потому, что эта возможность может быть реализована в обычной жизни без мультиплеера) — полная свобода в выборе своего места в виртуальной жизни.

Но не будем забегать вперед, начнем с сюжета. Или лучше с предистории мира *Jumpgate*.

Давным-давно в этой далекой-далекой галактике приключился большой бадабум. В чем он выражался, что его вызвало и почему — это науке не известно. Но рвануло так, что всежитое галактическими жителями в течение тысячелетий смело напрочь... Или почти смело, так как разум оказался сильнее даже вселенского катаклизма, и жизнь сохранилась, не забыв приберечь на будущее кое-какие полезные технологии.

Одной из таких технологий оказались транспортные ворота,

## аспорт

**Jumpgate: The Reconstruction Initiative**

Жанр: онлайн-овый

космический симулятор

Разработчик: Net Devil

Издатель: 3DO

URL: [jumpgate.netdevil.com](http://jumpgate.netdevil.com)

Дата выхода: осень 2001 г.



Экран выбора миссии. Здесь пилоты определяют, чем им придется заниматься в ближайшее время, а также узнают, что им за это будет.

ное — работа пошла, и даже без финансовой поддержки со стороны крупных игровых фирм.

Но теперь времена голого энтузиазма позади: *Jumpgate* обзавелась издателем, который обеспечит продвижение игры на мировом рынке. Эту миссию звала на себя компания 3DO,



Космическая станция возле родной планеты расы Solrain. Отсюда начинается путешествие тех, кто предпочитает заниматься бизнесом, а не войной.





Когда вам надоел старый корабль, можно приобрести ему замену. Но помните: хорошую технику не доверяют новичкам. Сначала нужно доказать, что вы способны управлять мощным истребителем, пролетав достаточно времени на более простой модели.



Изображение на экране явно отстает от изумительных картин, рисуемых мощными 3D-акселераторами. Но зато не будет сильного торможения, которое весьма неприятно именно в сетевой игре.

**В игре есть три группировки: Octavius, Quantar и Solrain. Они отличаются областями науки и техники, в которых специализируются выступающие за них пилоты.**

позволяющие мгновенно перемещаться из одной точки пространства в другую. Они стали основой для построения нового галактического сообщества, а весь процесс возрождения бывшего величия был назван The Reconstruction Initiative.

Чтобы внести свой вклад в об-

щее дело, перво-наперво нужно выбрать свою расу. В игре для этого есть три группировки: Octavius, Quantar и Solrain. Они отличаются областями науки и техники, в которых специализируются выступающие за них пилоты. Octavius предпочитают все проблемы решать силовым путем, поэтому их корабли лучше вооружены. Quantar — галактические трудяги, они добывают средства существования разрабатывая мощными технологическими лазерами астероиды и метеориты и продавая добытые минералы остальным расам. А Solrain находят счастье в торговле всем подряд, не отвлекаясь на войну и промышленное производство. Для них важнее лишний грузовой отсек, чем дополнительная ракетная установка.

Но, несмотря на различия, при необходимости и Solrain и Quantar способны отразить на-

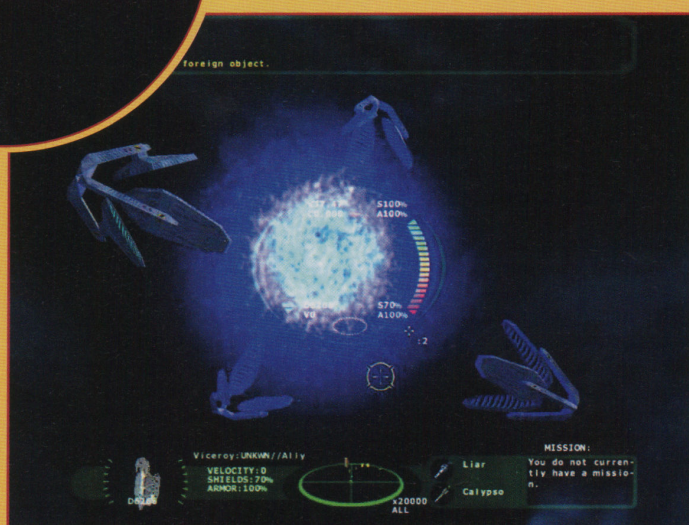
падение противника не хуже Octavius. Все-таки любой космический корабль — не просто безоружный кусок металла, а вполне боееспособная машина, тем более что открытый космос таит множество опасностей. И это хорошо! Если есть опасность, значит, кто-нибудь заплатит смельчаку, готовому с ней справиться. Заказчиком в Jumpgate выступают космические станции, раскиданные по секторам галактики. Прибыв на один из таких космических городов, вы можете взять миссию и отправиться на ее выполнение. Миссии делятся на восемь типов, которые придуманы с учетом возможностей каждой расы. Они включают в себя разработку особых астероидов, уничтожение вражеских кораблей, срочную доставку груза, а также совместные операции на благо всей расы.

Последнее — одна из важных особенностей игры. Вся галактика разделена на множество секторов, которые связаны транспортными воротами, и у каждого сектора есть хозяин — одна из рас. На окраинах, правда, имеется несколько нейтральных секторов, но их тоже можно захватить. Организованно атакуя сектор врага, раса способна расширить свое влияние в галактике, хотя и противник при первом удобном случае сделает то же самое. Так получается постоянно меняющаяся политическая обстановка, которая и должна вызывать основной интерес и азарт. Будущее своего мира определяют игроки, и такой подход ни одна из существующих онлайн-игр предложить не может.

Кроме миссий, на станциях можно заниматься техническим перевооружением своего звездолета. Технологическое совершенствование может проводиться по нескольким направлениям — вооружение, система управления, защитные поля, двигатели, и основа всего — энергоустановка.



Вход на станцию четко обозначен, но при неумелом обращении можно промахнуться и беславно погибнуть, врезавшись в глухую стену. Чтобы этого не происходило, пользуйтесь автоматической стыковочной системой.



Вот так выглядят транспортные ворота, связывающие один сектор галактики с другим. Не всякий понимает, как именно они работают, но, чтобы пользоваться ими, глубоких знаний и не требуется.





Вот так выглядит карта галактики. Здесь видны все секторы и то, как они связаны друг с другом транспортными воротами. С помощью этой карты можно проложить свой курс в галактике.

Именно от ее мощности зависит, какой прибор или агрегат можно подключить, не опасаясь нехватки энергии.

Также станция работает как склад грузов, причем от количества определенного товара зависит его цена. Как в нормальной экономике, дефицитные вещи идут за большие деньги, и, если найти их дешевый источник, как правило, далеко от места требования, можно достаточно быстро обогатиться. Помешать могут лишь проницательные конкуренты, также отслеживающие состояние рынка и не упускающие случая повернуть выгодную торговую операцию.

Интересно реализована одна из критичных для любой онлайн-игры ситуаций — смерть игрока. В данном случае игрок является вечно живым субъектом, безопасность которого обес-



Посреди космоса нам встретилась группа неизвестных кораблей. Но это, похоже, союзники, так что уничтожать их не будем, пусть летят дальше по своим делам.

вашего ранга, покроют стоимость потерянного звездолета.

Противоположность смерти — убийство, или player killing, то есть нападение игроков друг на друга. Если вдруг случится, что сильный игрок атакует слабого, его немедленно внесут в список преступников и назначат награду за уничтожение.

«функциональность превыше красоты». Проще говоря, изображение на экране явно отстает от изумительных картин, рисуемых мощными 3D-акселераторами последнего поколения. Но зато не будет сильного торможения, которое весьма неприятно именно в сетевой игре. Однако и имеющимися средствами космос раскрашен достаточно, да и корабли нарисованы узнаваемыми и яркими. А когда дело дойдет до лазеров и ракет, то все вокруг засияет, как новогодняя елка. Для онлайн-игры этого более чем достаточно.

Открытие серверов Jumpgate: The Reconstruction Initiative для общего пользования должно состояться осенью этого года. Игра будет платной, отделаться просто покупкой коробки и получить за это полный доступ не получится. Это, конечно, минус для российских игроков, но невозможного в этом ничего нет. Тем более что разработчики намереваются поддерживать игру и в Европе, а с европейскими серверами связь не такая и плохая. MG

Пилоты, находящиеся на одной станции, могут устроить обмен своими вещами. Вот этот экран как раз демонстрирует подобную возможность. Сложного ничего нет, все функционально и понятно.

Каждый раз, оказываясь в смертельной ситуации, вы будете заблаговременно катапультированы из разрушающегося корабля. Это произойдет ровно за мгновение до финального взрыва, и далее вас благополучно доставят на ближайшую базу.

**Организованно атакуя сектор врага, раса способна расширить свое влияние в галактике, хотя и противник при первом удобном случае сделает то же самое.**

печивает система экстренного спасения. Каждый раз, оказываясь в смертельной ситуации, вы будете заблаговременно катапультированы из разрушающегося корабля. Это произойдет ровно за мгновение до финального взрыва, и далее вас благополучно доставят на ближайшую базу. Здесь за дело примутся страховые компании, которые частично или полностью, в зависимости от

Лишь в одном случае это не произойдет: если инцидент имел место в нейтральном секторе. Не имея расовой принадлежности, власти этого сектора не возлагают на себя обязанности защищать обиженных, и слабым, плохо оснащенным игрокам в таких местах лучше появляться с хорошей охраной.

Графическое оформление Jumpgate сделано по принципу



## ДИАГНОЗ

Космический симулятор для большого количества игроков — один из беспроблемных вариантов онлайн-развлечения. Иметь свой собственный звездолет — предел мечтаний многих землян, и раз такое невозможно в реальности, стоит попытаться исполнить мечту в виртуальном пространстве.



# Коктейль

## Атомиум

Бокал: коктейльная рюмка

### Компоненты:

- водка «Цитрон» — 50 мл;
- ликер Mandarine Napoleon — 25 мл;
- лимонный сок — 25 мл.

### Украшения:

долька лайма



**П**озолоченные контакты локальной системы привычно входят в имплантированные на запястьях разъемы; реальный мир расплывается и бледнеет, по мере того как Раннер все глубже и глубже ныряет в бездонную вселенную, таящуюся внутри Сети. Человеческий мозг с трудом пытается найти подходящие

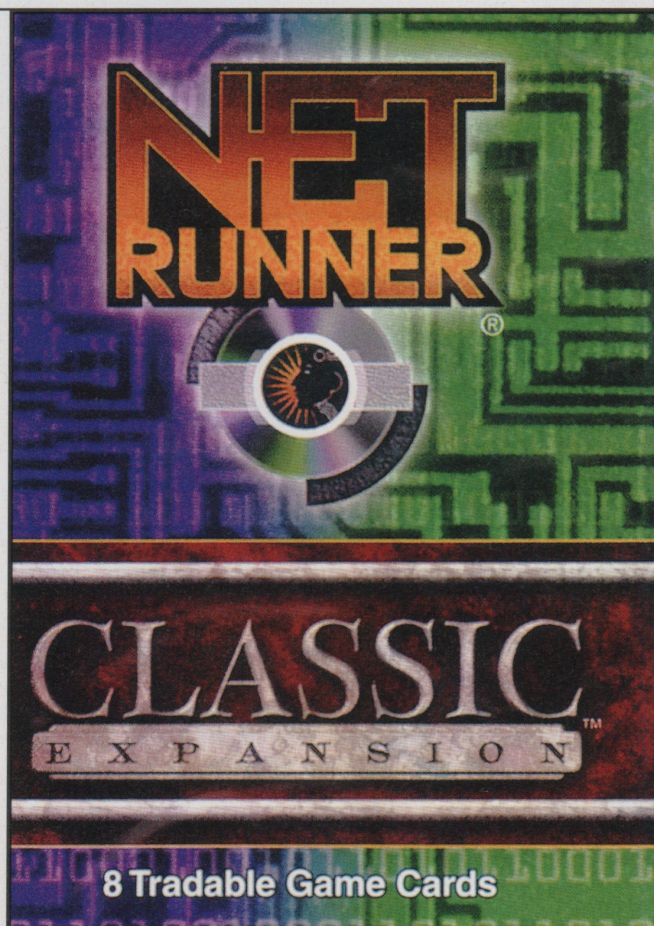
# Картонный

Jackal

**З**накомьтесь: мир Netrunner, темное будущее в стиле киберпанк, представшее на сей раз в виде карточной игры производства вседушной Wizards of the Coast. Netrunner'у довольно сложно дать короткое определение, но мы попытаемся это сделать. Как и все CCG, игра основывается на большом наборе уникальных карт, каждая из которых олицетворяет собой ту или иную деталь фантастической вселенной. Отдельные карты в сочетаниях с другими позволяют создать практически неограниченное количество самых разных комбинаций; часть из них бесполезна, другая, напротив, ведет к победе одного из оппонентов, но в общем и целом ситуация на столе остается слабо предсказуемой. Состав допустимых к игре карт время от времени обновляется издателем, на его же совести находится издание различных редакций правил, разъяснений по поводу того, как правильно играть той или иной картой и т.п. Один из важных принципов CCG заключается в том, что игроку не нужно иметь полный набор карт (если в Netrunner это еще допустимо, то, скажем, в Magic: The Gather-

ing — с большим трудом). Выбор между стратегиями приводит к созданию одной из типовых колод (так называемых архетипов); конечно, можно придумать что-то и принципиально новое, но такая дека тоже либо превратится в архетип, либо канет в Лету. Самым широким образом практикуется обмен карт между игроками, хотя в среде Netrunner он еще не принял столь явно выраженного коммерческого оттенка, как в той же M:TG.

Что касается сюжета игры, то он разворачивается в мире недалекого будущего, который поделили между собой на зоны влияния могущественные транснациональные корпорации. Им подчинены властные и военные структуры, в их руках покоятся ключи ко всем сырьевым запасам земного шара; однако в новом высокотехнологичном обществе главным ресурсом является не нефть и руда и даже не финансовые потоки, а информация. Тот, кто владеет достоверными и оперативно обновляемыми данными, имеет силу и деньги. Те же, кто не попадает в число избранных, вынуждены довольствоваться полунищенским существованием без перспектив подняться по ступеням иерархии. Именно в их среде появилось движение хакеров-нетран-





аналогии, чтобы идентифицировать величественные и ужасные конструкции, вырастающие в виртуальном пространстве. Залитые огнями супермагистрали, порталы с широко распахнутыми залами, бесчисленные ниши персональных почтовых ячеек... Глубже, глубже, туда, где сквозь толщу киберматерии проступают контуры смертоносно холодных блоков «льда», туда, где под неусыпной охраной таятся банки данных мегакорпораций...



# киберпанк



неров, которые занимаются тем, что проникают в корпоративные сети, выкрадывают информацию и перепродают ее конкурентам своей жертвы. А те из них, кто следует принципам анархии, вообще выкидывают всю свою добычу в открытый доступ. В целом, несмотря на столь явно выраженную полусную структуру мира Netrunner, «правых» и «неправых» в нем нет, и, выбирая сторону, за которую он будет играть, каждый участник вынужден принять тот или иной образ поведения и даже мышления.

Что значит «играть за сторону»? Вот тут-то и кроется очень интересный момент, который в корне отличает Netrunner от

множества других настольных карточных игр. В Magic: The Gathering, Battletech, Legend of the Five Rings, да хоть даже в самом примитивном Pokemon различия между игроками носят довольно поверхностный характер — это может быть цвет применяемых заклинаний, фракция, к которой относятся набираемые им карты, или доступный для вербовки перечень кланов. В остальном же роли всех играющих одинаковы, и если они поменяются своими колодами, то ничего принципиально не изменится. Но вот в Netrunner все обстоит совершенно по-другому. Сразу надо отметить, что это одна из очень немногих настольных карточных игр (и, пожалуй, единственная из коммерчески успешных), не только сохранившая определенные черты ролевых систем, но и активно применяющая их в геймплее! Практически во всех остальных случаях человек абстрагируется от своей колоды и «виртуальной задачи» и концентрируется вместо этого на тактических шагах по устранению противника.

А вот Netrunner подходит к ролям игроков совсем по-другому. Начнем с того, что оригинальная версия игры рассчитана... только на двоих игроков! Вы можете возразить, что в большинст-

во других ССГ и так играют только «дуэльным» путем; да, это так — но искусственного ограничения на количество поединщиков там не существует. А вот парадигма Netrunner предусматривает только две роли, которые необходимо отыграть во время каждого матча, — Корпорации и Хакера (согласно терминологии мира Netrunner таких людей называют Бегущими, или Раннерами). Соответственно игроки вынуждены выбирать одно из двух. Стили игры, пути к победе и набор применяемых средств настолько сильно отличаются у разных ролей, что даже наборы карт у них разные: те, которыми пользуется корпоративный игрок, отличаются бордовой





рубашкой, а раннерские колоды узнаются по зеленому цвету. Довольно необычны и пути к выигрышу: речь о взаимном уничтожении и не идет, вместо этого надо получать очки за выполнение особых заданий — или же, напротив, мешать противнику их осуществлять. Хотя в некоторых случаях игра может действительно завершиться гибелью хакера.

Задания, стоящие перед Корпорацией, могут быть самыми различными. Например, в их роли может выступать строительство нового научного или производственного комплекса, либо освоение новой технологии и т. п. Раннер же стремится всеми силами добратся до задания раньше, чем противник успеет его выполнить надлежащим образом. Но сделать это не так-то просто. Корпорация устанавливает хорошо эшелонированную оборону, создавая защищенные хранилища данных (так называемые Data Forts), окруженные в свою очередь «льдом» — своего рода фортификационными участками киберпространства. Пройти через них просто посетителю Сети невозможно; для этого Раннеры используют специальное высокотехнологичное оснащение. Но даже оно не дает стопроцентной гарантии успеха: если защитные контуры не будут сняты,

балансировать между различными статьями расходов: во-первых, чем раньше будет выполнено очередное задание, тем ближе победа, но ресурс «битов», увы, всегда ограничен. Во-вторых, средства можно и нужно тратить на дополнительные оборонительные мероприятия: укрепление хранилищ данных или объявление мгновенно действующих специальных эффектов. Ран-

вещи, в них входят непохожие друг на друга карты, вызывающие подчас диаметрально противоположные эффекты. В основе колоды Корпорации — карты заданий. За выполнение каждого из них игрок получает количество очков, указанное на данной карте.

Узлы и усовершенствования (Nodes и Upgrades) — относятся к перманентным инсталляциям,

всей серьезностью. По сравнению с узлами, усовершенствования — не столь значимые карты, которые сами по себе не создают новых объектов в корпоративной системе, но развивают какие-то ее отдельные черты, например стойкость против взлома.

«Лед» — основное средство защиты, без которого никакая Корпорация не смогла бы сдерживать атаки Раннеров (несмотря на это, существуют архетипы колод, не применяющие «лед» вообще, но они рассчитаны на опытных профессионалов). Карты «льда» делятся на три категории — стены, шлюзы и стражи. Первые два типа относятся к пассивной обороне хранилищ: стоимость их активации сравнительно невелика, но и они могут оказать достойное сопротивление Раннеру. В основном их задачей является просто остановить взломщика, если он не обзавелся необходимым обеспечением для проникновения сквозь «лед». Более дорогие варианты стен могут нанести хакеру вред в случае неудачной попытки.

Установка стен и шлюзов хороша на первых шагах игры, когда необходимо обезопасить себя от ранних атак Раннера. А вот после нескольких ходов, когда Корпорация уже определится с тем, какие задания будут выполняться в приоритетном порядке, приходит время выкладывать на стол карты активной обороны — стражей. Они стоят заметно дороже, чем стены и шлюзы, но это окупается большим набором возможностей и высоким риском для взломщика.

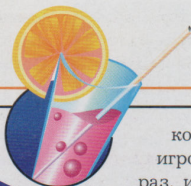
Карты операций олицетворяют собой какие-либо одновременные действия в самом широком диапазоне. Некоторые из них даже могут пополнить счет игрока; впрочем, наибольшим спросом пользуются те операции, которые тем или иным образом воздействуют на противника, например помогают Корпорации выследить и пометить Раннера.

У взломщиков соответственно свой набор карт. Так как у них нет базы, которую надо защищать, никаких аналогов хранилищ, то узлов или «льда» среди их карт мы не найдем. Напротив, основное внимание Раннеров сосредоточено на получении в свое распоряжение инструментов для взлома. Аппаратное обеспечение (Hardware) — это то, что устанавливается непосредственно в систему хакера: более мощные модули, защита от системы отслеживания и т. п. Про-

**Хотя права на Netrunner принадлежат компании Wizards of the Coast, она основана на сеттинге Cyberpunk 2020 — довольно популярной ролевой системе знаменитого издательства R. Talsorian Games, Inc.**

**Она известна тем, что поддерживает многочисленные ролевые системы и миры, являющиеся хорошей альтернативой мэйнстриму в лице AD&D и уже с ними.**

**Сам сеттинг, считающийся классикой жанра, погружает игроков в мрачную атмосферу надвигающегося коллапса посттехнологичного общества: планету покрывают огромные города, экологию похоронили вместе с последним сторонником greenpeace, власть находится в руках сверхкорпораций, которые ведут непрекращающуюся войну руками армий киборгов. За стенами из крепостей-небоскребов царит хаос, улицы городов превратились в настоящие джунгли, населенные вырождающимися варварами. Но самые жестокие бои за выживание идут в виртуальном пространстве Сети...**



которые корпоративный игрок вводит в игру один раз, и они остаются на протяжении следующих ходов, если только какие-то иные эффекты не потребуют их уничтожения. Нетрудно догадаться, кто может стать инициатором подобных эффектов...

Будучи введенными в игру, эти карты оказывают постоянное и зачастую значительное влияние на ход геймплея, причем далеко не всегда их действие связано с защитой от несанкционированного проникновения. Так, значительная часть карт-узлов служит для добавления на счет Корпорации дополнительных битов (защищающийся игрок вообще потребляет ресурсов, как правило, заметно больше, чем атакующий, поэтому альтернативные источники дохода ему жизненно необходимы). Проблема в том, что большинство хранилищ данных не может содержать более одного узла, так что к их выбору, а также обеспечению безопасности стоит подходить со

они могут нанести взломщику существенный вред.

Хранилища данных — святая святых любой Корпорации. Именно в этих зонах происходит выполнение стоящих перед ней задач, для чего необходимо последовательно проинсталлировать определенный набор карт. Если игрок успевает сделать это до того, как его оппонент продерется через оборонительные сооружения, то получает соответствующие очки (7 набранных очков ведут к победе). Корпорация постоянно вынуждена

неру в этом отношении гораздо проще, ему нужно только обзавестись необходимым программным и аппаратным обеспечением и начать свои набеги на Корпорацию.

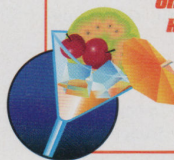
Колода Корпорации и колода Раннера две совершенно разные







**В последние годы Wizards of the Coast перестала рассматривать Netrunner как перспективный проект и практически отказалась от его поддержки. В то же самое время многочисленные группы любителей игры со всего света объединились в своего рода международный союз и внесли несколько изменений в официальные правила игры. В основном они касаются многопользовательского режима (напомним, что изначально он отсутствовал). Теперь за столом могут встретиться не только двое оппонентов, но и целые их команды, каждая из которых играет за себя. К сожалению, до схватки между двумя Корпорациями дело еще не доходит, но интерес от коллективной игры, по словам участников, не сравним с обычным режимом тет-а-тет.**



граммное обеспечение (Programs) — основное оружие Раннера, при помощи которого он вскрывает корпоративные банки данных. Чем более навороженные программы загружены в память, тем выше шанс пройти сквозь «лед» целым и невредимым. Подготовительные действия (Preps) отчасти сродни операциям Корпораций, но направлены в основном на ослабление вражеской обороны перед грядущей атакой. Наконец, карты ресурсов (Resources) подразумевают полезные контакты и связи, доступные Раннеру. Из них он черпает средства для оплаты всех своих операций.

На первый взгляд порядок разрешения одного игрового хода в Netrunner максимально запутан и не идет ни в какое сравнение с простыми и ясными правилами, которыми руководствуются игроки большинства ССГ. Действительно, привычное деление на фазы с переходом приоритета в нашем случае выражено не столь явно; к тому же приходится признать, что в официальных правилах этот момент описан из рук вон плохо. А на самом деле все более чем логично и не вызывает у игроков, имеющих хотя бы небольшой практический опыт, никаких вопросов. В помощь начинающим один из виднейших участников сетевого Netrunner-сообщества, известный под псевдонимом Sparky!!, составил простой и ясный алгоритм самого сложного этапа хода — атаки Раннера на хранилище данных. Мы настоятельно советуем всем, кто решит попробовать свои силы и удачу в Netrunner, воспользоваться им. Итак, вот 20 пунктов, которые вам придется повторить целиком или частично. Ход имеет Раннер.

1. Раннер начинает ход и проверяет, нет ли у противника карт «льда». Если дорога свободна, то он переходит к пункту 13; если хотя бы один «лед» остался в игре, то продолжается основная последовательность.
2. Раннер приближается к самому внешнему из оставшихся не пройденными участкам «льда». Он имеет право сыграть какие-либо специальные эффекты или передать ход оппоненту.
3. Корпорация в свою очередь также может ответить спецэффектами; обычно в этот момент активируются узлы, усовершенствования и участки «льда», к штурму которых готовится

**Жанр киберпанка держится сегодня в тройке лидеров fiction-искусства, поддерживаемый многочисленными книгами, полнометражными и анимационными фильмами и просто неисчислимым количеством комиксов. Как ни странно, компьютерных игр по данной тематике очень и очень мало. «Столпами» жанра заслуженно считаются такие видные писатели, как Вильям Гибсон, Брюс Стерлинг и Грег Бир; впрочем, год от года количество действительно качественных книг не уменьшается, и этот список можно продолжить на несколько страниц. Первые книги в ярко выраженном стиле киберпанка вышли в начале 80-х годов, и если вы еще не знакомы с этим направлением, то мы очень советуем прочитать вам программные рассказы Гибсона «Джонни Мнемоник» и «Сжигаемая Хром», которые многократно переводились на русский язык. В кино киберпанк отмечен такими нашумевшими блокбастерами, как «Бегущий по лезвию бритвы», «Гатсонокосильщик», «Хакеры» и, конечно же, «Матрица».**

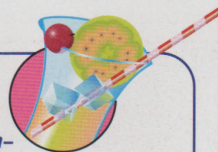
взломщик. Если данный конкретный «лед» уже был активирован, то действие переходит к пункту 6.

4. В том случае если Раннер стоит около не активированного участка «льда», то Корпорация может на выбор активировать его или оставить в пассивном состоя-

нии. Если выбран второй вариант, то игроки переходят к пункту 12.

5. Корпорация активирует карту «льда». Это значит, что она поворачивается лицом вверх (если этого еще не было сделано раньше), а игрок платит соответствующую цену в битках. После этого ход возвращается к Раннеру.

6. Некоторые карты или эффекты позволяют Раннеру просто проигнорировать тот или иной «лед» и пройти сквозь него. На этом этапе игрок проверяет, возможна ли такая процедура; ес-



ли ответ положительный, то оппоненты переходят к пункту 12.

7. На этом шаге начинается, пожалуй, самое интересное — Раннер приступает к взлому одного из контуров «льда» (каждый участок «льда» может обладать несколькими защитными контурами). Так



как карта открыта, и хакер видит, что ему противостоит, у него есть выбор — приступить к взлому или отступить. Однако предвзвешенно он должен проверить свои ресурсы на предмет теоретической возможности взлома хотя

бы одного контура. Если это сделать нельзя, то игроки продолжают с пункта 11.

8. В противном случае Раннер выбирает один из оставшихся нескрытым защитный контур «льда». Он будет выбирать их в любом порядке, более того, если раньше в течение того же самого хода он уже безуспешно «поработал» над одним из контуров, он может вновь попытаться свое счастье с ним же.

9. Раннер пускает в ход свой профессиональный инструмент — «ледоруб». Если нужно, он оплачивает необходимое усиление мощности оружия. Это происходит только один раз для каждого «льда» — даже если он содержит несколько защитных контуров, «ледоруб» останется «накачанным» до тех пор, пока хакер не перестанет разбираться с этим участком обороны.

10. Насколько успешным был взлом? Раннер оплачивает цену попытки; он может либо преуспеть в этом деле, либо провалиться. В случае неудачи ему приходится возвращаться к пункту 7. Если же контур защиты взломан, то игрок смотрит, не осталось ли на данном участке «льда» каких-то других контуров, которые он хочет деактивировать. Найдя таковые, он также возвращается к 7 пункту, а в противном случае движется дальше.

11. Потом ход переходит к оппоненту, играющему за Корпорацию. В том случае если Раннеру удалось успешно выключить все защитные контуры «льда», остается только оплачивать зря потраченные ресурсы. А вот если один или несколько контуров остались активными, то расплачиваться придется уже взломщику: эффекты каждого из них начнут выполняться (в той последовательности, в которой они указаны в тексте карты), и вряд ли хоть один из них пойдет на пользу Раннеру. Может случиться так, что один или



несколько контуров во время своего выполнения вызовут преждевременное окончание хода; в этом случае вся дальнейшая обработка событий прекращается, и игроки переходят к последнему 20 пункту.

12. Если ход не был завершен, то считается, что Раннер преодолел данный участок «льда».

13. После прохождения Раннер оценивает свои ресурсы и принимает решение, продолжить ли ему свой «набег» или отключиться от Сети; также он может сыграть какие-либо специальные эффекты. Во втором случае ход считается завершенным, иначе игроки переходят к следующему пункту.

14. Теперь оценивается ситуация на игровом столе. Если хранилище данных, которое облюбовал для своей атаки Раннер, еще защищено одним или несколькими участками «льда», то действие возвращается ко второму пункту, и все манипуляции производятся над следующим сектором обороны. Если же был пройден последний рубеж обороны, хакер может приступить к прямому проникновению в крепость Корпорации.

15. Но тут инициатива снова возвращается к защищающейся стороне. Корпорация может сыграть свои спецэффекты, в том числе активацию узлов и усовершенствований.

16. Атака Раннера считается успешно завершившейся. Он определяет порядок, в котором получит доступ к хранимым картам, включая еще не раскрытые.

17. Корпоративный игрок соответственно открывает все лежавшие прежде рубашкой вверх карты.

18. Раннер записывает за собой успешно выполненное задание. На этом же этапе он может разрушить какие-либо узлы или усовершенствования Корпорации; для этого следует заплатить соответствующую цену в битах. Все разрушенное таким путем отправляется в «могилу» одновременно. Теперь Раннер смотрит, сколько очков он набрал. Если их семь — то игра заканчивается его победой, в противном случае матч продолжается.

19. Корпорация разбирается с последствиями, вызванными уничтожением ее узлов и/или усовершенствований.

20. Наступает конец хода; некоторые специальные эффекты срабатывают именно по этому триггеру, после чего начинается новый ход.



**В основе Netrunner'a лежит настольный Cyberpunk 2020, а он в свою очередь, как и любая ролевая система, опирается на уникальных персонажей, создаваемых и руководимых игроком. Но придумать «от балды» их нельзя: каждого героя можно создать на основе одного из 9 базовых шаблонов. Кто же они, типичные обитатели мрачного мира недалекого будущего? Это Рокеры — уличные певцы и бунтари, прирожденные харизматические лидеры; Одиночки — полулюди, полумашинны, модифицированные для одной цели: убийства врага; Нетраннеры — искусные взломщики компьютерных сетей, обитатели виртуального пространства; Техники — люди, поддерживающие работоспособность всей гигантской машины, в которую превратилась наша планета; Журналисты — вездесущие и неуловимые искатели самых горячих новостей и самой страшной правды; Полицейские — наследники бывших стражей порядка, ныне превратившиеся в замкнутую касту; Сотрудники Корпораций — члены бесконечных иерархических лестниц транснациональных компаний; Пройдохи — люди, не обремененные стабильной работой и социальным положением, и вынужденные всю жизнь крутиться, как белка в колесе, и наконец, Кочевники — орды моторизованных варваров, бесцельно слоняющихся по просторам Земли.**

Раннер и Корпорация могут выполнять во время своих ходов различные, зачастую не совпадающие действия. В этом отчасти и заключается кардинальное различие между стилями игры разных сторон конфликта. Так, игрок, выступающий в роли защитника, начиная свой ход с того, что берет верхнюю карту из своей библиотеки, после чего он может проинформировать три действия из следующих доступных:

- потянуть еще одну карту;
- скачать на счет своей Корпорации один бит из банка;
- проинсталлировать карту. Она выкладывается на стол лицом вниз, чтобы оппонент не знал, что именно сделал игрок. Если инсталлируется карта «льда», то ее стоимость будет равняться количеству

уже размещенных на данном хранилище данных других карт «льда»;

- сыграть карту операции;
- если карта в игре подразумевает «развитие» своего состояния, то игрок может заплатить в банк один бит и поместить такую карту специальным каунтером;
- заплатить два бита и уничтожить один из ресурсов Раннера, если на том висит метка.

Ход Раннера выглядит немного по-другому. Он, в отличие от Корпорации, вообще не обязан брать карту из своей библиотеки, а за счет этого количество допустимых операций у него равно четырем:

- потянуть карту из библиотеки;
- поместить на свой счет один бит из банка;

- проинсталлировать аппаратное обеспечение или программу, при этом стоимость такого апгрейда необходимо оплатить немедленно;
- сыграть карту подготовки;
- совершить атаку на хранилище данных Корпорации;
- заплатить два бита, чтобы избавиться от метки.

Таким образом, цели и методы достижения победы как Раннера, так и Корпорации, довольно просты. У защиты, кстати, есть определенное преимущество: ее игрок может наносить хакеру повреждения, каждая единица которых вынуждает последнего сбросить с руки одну из карт. Более того, один из типов вреда сокращает максимальное количество карт, которые Раннер может иметь на руках на конец хода.

Стратегические аспекты в конце концов сводятся к созданию довольно архетипных колод.

При этом лежащие в их основе концепции совершенно различны для обеих ролей. У Корпорации в основе любой колоды находится набор заданий, которые необходимо выполнить для победы. Нельзя сказать, что какой-то один тип заданий выгоднее, чем другие; просто от того набора, который войдет в деку, во многом будет зависеть и список остальных карт. Бывают колоды, которые концентрируются вокруг однотипных заданий, например Corporate War или Political Overthrow, в то время как другие работают с более широким набором. Кроме того, важно определить, насколько ценные задания вы будете выполнять: можно положить дорогостоящие, чтобы победить за меньшее число ходов; но в этом случае их придется очень хорошо защищать, иначе в один момент победа упорхнет в руки оппонента. Напротив, можно положить в колоду кучу дешевых заданий ценой в одно-два очка с тем, чтобы Раннеру пришлось совершить как можно больше набегов на хранилище данных, во время которых он может попасться и получить свою заслуженную метку.

...В глубинах «льда» притаились хорошо замаскированные датчики, способные определить точку вхождения в корпоративную систему самого ушлого хакера и передать сигнал тревоги боевым системам. И тогда на охоту выйдут грозные Церберы, окружают и отрывают Раннера от остальной Сети, выжгут его сознание, не давая отсоединить измученное тело от виртуальной реальности. Впереди ждет жаркий бой... **MC**





г. Челябинск  
Ул. Цвиллинга д.64

г. Махачкала  
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск  
Ул. Энгельса д.76  
Ул. Рубина д.5  
Проспект Ленина д.23

г. Норильск  
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск  
Ул. Ленина д.10  
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск  
Ул. Некрасова д.1  
Ул. Байкальская д.69  
Ул. Литвинова д.1  
Ул. Урицкого д.1, д.18  
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа  
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь  
ул. Коминтерна д.42  
магазин «Инфа»  
ул. Комсомольская д.58

г. Краснодар  
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань  
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир  
ул.Каманина д.30/18

г. Воронеж  
Ул. Плеханова д.48  
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгоград  
Ростовская обл.  
ул. Строителей д.21  
пр. Курчатова д.17

г. Курск  
ул. Ленина д.2,  
гостиница «Центральная»  
5 этаж

г. Саратов  
Ул. Астраханская д.140  
Ул. Степана Разина д.80

г. Сургут  
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»  
клуб «Дигер»  
Ул. Майская д.14  
Ул. Мира д.37  
магазин «Дрим»

г. Магадан  
Парковая д.13 к.205

г. Якутск  
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты  
ул. Фермана д.15

г. Саранск  
ул. Пролетарская д.46

г. Москва  
Сеть магазинов «СОЮЗ»  
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая  
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург  
Загородный пр. д.10  
Невский пр. д.52/54  
Лиговский пр. д.107  
Василевский остров,  
Средний пр. д.46

г. Барнаул  
Социалистический пр. д.109

г. Южно-Сахалинск  
Ул. Емельянова д.34А

# Горасут

## Это РПГ эпических пропорций.

История, повествующая о жизни Росзондаса (Roszondasa), который был с рождения воспитан и выращен драконом. По мере того, как он рос, он приобретал магическую силу и характер своего приемного отца.

Но мир, в котором живет Росзондаса в опасности, из-за начавшейся войны с демоном из другого измерения. Игра начинается с неудачной попытки Росзондаса спасти свой мир...

Теперь его жизнь и судьба его мира в ваших руках...



©2001 JoWood Productions Software AG. All Rights Reserved.

©2001 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М», тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru и Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru



# MEGA



**Anachronox**

НА СТРАНИЦАХ **64-67**

# ХИТ

**Operation Flashpoint:  
Cold War Crisis**

НА СТРАНИЦАХ **55-57**

**Mechcommander 2**

НА СТРАНИЦАХ **58-63**

Белоснежка ненавидела карликов. Мерзкие горбатые стариканы ее давно бесили своими седыми бородами, клоки шерсти из которых валялись по всему домику. Да еще и эти уродские кирки, которые вечно свалены в прихожей, регулярно с грохотом падали, когда их кто-то задевал. Чаще всего этим кем-то была именно Белоснежка, потому что, как известно, дворфы в темноте видят отлично, а белоснежки вообще никак не видят. Частенько девушка варила им похлебку из мухоморов, но карлы выливали это гнусное варево ей в постель, а сами уходили обратно в шахты.

Низкорослые полудурки не были злыми — просто в последнее время что-либо мало-мальски ценное в шахтах кончилось, так что они целыми днями махали кирками впустую. Ситуация в корне изменилась в 1792 году, когда Александр Гумбольдт был назначен на административную должность — вначале инспектором, а позднее директором горных копей во Франконии. Обнаружив в дебрях запутанного лабиринта шахт бригаду гномов, тупо махающих кирками, он направил их энергию в полезное русло — с тех пор они ваяли мегахит. И назывался он «Макс Пейн». Впоследствии этот проект у них был отобран и передан разработчикам из Remedy Entertainment. Что, думаете, если я написал: «Макс Пейн», то сейчас вы и «MegaХит» про него прочитаете? Разбежались! Сейчас наши издатели переведут то, что там гномы наваляли, тогда пожалуйста...

Николай Панков



# Увидеть вспышку и умереть

МЕГА ХИТ

Куркин Алексей,  
maza@mail.ru

Паспорт

Operation Flashpoint:  
Cold War Crisis

Жанр: симулятор войны

Издатель: Codemasters

Разработчик: Bohemia Interactive

URL: [www.flashpoint1985.com](http://www.flashpoint1985.com)

Системные требования:

Процессор: Pentium II — 400

RAM: 64 Мбайт

Видео: 8 Мбайт

3D-ускоритель

Сорок с хвостиком миссий, 11 классов, 60 миллионов квадратных миль высокодетализированной поверхности. Три стороны, 30 типов техники и 13 разновидностей ручного оружия (включая противотанковый гранатомет «Карл Гюстав» и переносной ракетный комплекс 9К32 «Стрела»). Около полусотни фанатских сайтов по всему миру и миллион скачиваний 60-мегабайтной демоверсии на двадцатый день после ее появления. Что означают эти цифры? Абсолютно ничего. Operation Flashpoint: Cold War Crisis наплевать на статистику, потому что это не игра.

**Т**олько ты, о дражайший читатель, все равно хочешь знать, что же это такое. ОК, я расскажу тебе о Flashpoint. Однажды мне перебило осколками ноги, и я пятнадцать минут, поминутно замирая, от куста к кочке полз к полевому медику. Он истекал кровью в неприметной ложбинке, а вокруг утожили почву четыре «красных» Т80. Пятнадцать минут я потратил на жалкие 300 метров и все равно не успел. Его разорвало прямым попаданием 125-мм снаряда. Прямо на моих глазах.

Operation Flashpoint вызывает у приобщившихся прямо-таки нездоровый энтузиазм. С плохо

скрываемым отвращением я листаю ворохи fun-made-историй о том, как «бешенные глаза застыли, уперевшись в покореженный люк», «время стояло уже целую вечность», а «эти скоты забрали все: часы, компас, ремень. Все, кроме ножа, который я всегда ношу в ботинке...». С другой стороны, все это правда и к рыбацким придумкам про «во-о-от такую рыбу» никакого отношения не имеет. Не верите байкам бывалых сотоварищей? А зря — они не врут, а, скорее всего, даже недоговаривают, позабыв пару-другую забавных нюансов про застреленного в полях комдива, поваленные взрывами деревья и прочий риаллайф.



О Flashpoint хочется рассказывать, рассказывать и рассказывать — по кинематографичности и количеству эпическо-героических сцен на минуту экшна OFP обгоняет даже большое кино. Вот яростная перестрелка в безмянной рошце — пули щелкают по деревьям, солдаты мелькают между стволов и беззвучно падают, смешно всплескивая руками. Вот рейд на оккупированную станцию — впереди пылят танки, между ними суетится пехота, а где-то жахают гранатометы и остервенело строчит пулемет. Вот ночной

патруль — мы, затаив дыхание, наблюдаем в инфракрасном диапазоне за двумя пришлыми спецназовцами, не подозревающими, что мушка уже нашла цель.

Вы наверняка не видели ничего подобного просто потому, что подобного не было никогда. У вас есть винтовка и три магазина, но это не шутер. Вы можете забраться в танк и рвануть на передовую, но это не симулятор. У вас за спиной дюжина бойцов и столько же доступных команд, но это не squad command. Боюсь, пражские девелоперы из Bohemia Interactive тоже не смогут



# НЕ БАЛУЙ!



## За родину обидно...

В OFP нас не любят, не уважают и не ждут. Советская армия в лице мятежного генерала Ивана Васильевича Губы выставляется не монстром, нет — театральным уродцем, гримасничающим на потеху визгливой западной публике. Блокпост «комми» пропускает грузовик с партизанами за бутылку водки. «Русским уже в младенчестве мать вместо молока наливает в бутылочку спирт», — комментирует эксперт. «Комми» без жалости расстреливают военнопленных и измываются над местными жителями — недаром третьей стороной в конфликте числится народное ополчение, неуловимые «давыдовы», на которых в процессе придется поработать и нам. Озвучены совсолды коренными носителями языка, но диалоги унижают, даром что идут без субтитров. Нам понятно, и этого достаточно. Компании за мазарашу не предполагается никакой, хотя Bohemia нас в приватном порядке заверила, что расставляла акценты без злого умысла: «Извините, камрады, мы ориентировались на еврырынок. Поменяйте модельки, подправьте брифинги и диалоги — и колеса завертятся в обратную сторону». Славно, но почему бы не сделать это заранее?

идентифицировать жанр своего детища, потому что его... нет.

Какой рулеткой обмеривать Hitman: Codename 47? Насколько уместно последнее слово в названии MS Train Simulator? Operation Flashpoint не потеет в телогрейке условностей. Operation Flashpoint — это война.

Конечно, «MegaGame» — не Soldier of Fortune и даже не вздвзанный «Братишка», выписывающий лихие грамматические кренделя; нам не пристало рассуждать на подобные темы. Прежде я не вжимался в траву под обстрелом, не выцеливал офицеров из винтовки Драгунова и не таился от военных патрулей. Но тем ценнее опыт, приобретенный за эти недели: Operation Flashpoint учит на редкость полезным вещам. Думать. Терпеть. Оценивать ситуацию. Не рваться вперед, не идти в арьергарде, прятаться за спины товарищей. Стреляют? Ложиться. Наступают? Выжидать. Затихнуть, присматриваться и внимательно водить прицелом, чтобы первым нажать на курок.

Один в поле не воин — мертвой хваткой держитесь за однополчан. Но старайтесь быть в стороне, чтобы не оказаться в эпицентре, скрючившись от шального снаряда или схватив за загривок чужую смерть.

Пуля — дура, стрелок — молодец. Врага нельзя уважать или тем более презирать — врага надо бояться. Мы живы до тех пор, пока трясется поджилки, пока мы уходим от боя и не стесняемся драпать со всех ног. Первыми умирают наглецы и идиоты, трусые же держатся до конца.

Нашедший снайперскую винтовку Драгунова автоматически включается в пантеон небожителей и гуляет до последнего патрона, но это счастье, библиографическая ред-



кость, надо привыкать к прозаическим инструментам. Автомат не сравним с пулеметом, значит, в первую очередь валить пулеметчиков; во вторую — тех самых снайперов, они лежат на пригорках и спокойны, аки сфинксы в песках; в третью — обязательно мародерствовать (снятый с трупа боекомплект не считается вандализмом).

OFP вплотную приблизился к реальности. Я никогда не был на войне, но верю, что она выглядит именно так. Смерть здесь всегда рядом, а Рембо придумали киношники. После боя мы видим списки погибших товарищей. И фамилии в них не повторяются никогда.

Хотя все это приходит потом, поначалу реализм отходит на второй план. На первом — свобода.

В Operation Flashpoint нет прозрачных стен и невидимых границ, нет уровней, барьеров и отрезков.



Форма, оружие и техника срисованы с реальных прототипов. В консультантах числится несколько заправских наповцев, которые нюхали порох, портянки и войну.



Гримасы прилагающегося редактора временами до маразма комичны. Но и это еще не предел.

Так не бывает, но их действительно нет. Delta Force — жалкий лузер, а Tribes 2 не мечтали о таких просторах даже в самых текиловых снах.

В демомиссии, пробном весеннем заходе, мы пять минут рассекали на джипе, три в кузове военного грузовичка и еще километр топали пешком. Оказалось, что это не предел, а напротив, только маленький кусочек мозаики.

Не спрашивайте, как это у них получается. Главное — оно есть. Bohemia написала для Flashpoint'a собственный оригинальный движок, который одной левой делает и Quake 3 Engine, и хваленый LithTech 2.0, и ради одной только этой начинки Flashpoint стоит попробовать. Он ничего не подгружает и не жалуется на непроизводительность системы, но предлагает четыре ГИГАНТСКИХ острова, на пересечение каждого из которых



уходит добрый час реального времени, — тут плачет не только Tribes 2, но и X-Tension, который Forever!

При этом в OFP есть и правильная топография, и густой с ветвями деревьями ЛЕС, и море (не «Корсары», конечно, но все-таки), и... Здесь есть все! А минимальные системные требования зашкаливают не так далеко, как можно было бы ожидать. И тормозит это счастье не так чтобы очень.

Другая грань вседозволенности — повальная интерактивность

кистские будни, а по сравнению с жадными до force-feedback-джойстиков вертолетными симуляторами Flashpoint'овые полеты аркадные, как первый Earthworm Jim, но ни в одном сине в истории не предлагалось столько техники, вкусоностей, возможностей одновременно! Пока признанные зубры и мастодонты анонсировали монструозные комплекты узкопрофильных симуляторов «с единым тактическим пространством» (проекты-то были, но обещать жениться — не значит жениться), Bohemia тихо-мирно со-

## Полезные закладки

Англоязычные:

[www.flashpoint1985.com](http://www.flashpoint1985.com) — официальный сайт. Обновляется редко, но метко.

[www.axleonline.com](http://www.axleonline.com) — авторские миссии и отличный форум.

[editing.operationflashpoint.net](http://editing.operationflashpoint.net) — переделываем OFP под собственные нужды.

Русскоязычные:

[www.flashpoint.ru](http://www.flashpoint.ru) — приятный дизайн и ежедневные новости.

[flashpoint.xaos.ru](http://flashpoint.xaos.ru) — крупнейший тематический сайт Рунета.

[flashpoint.tgw.ru](http://flashpoint.tgw.ru) — полезные плакаты.



всего и вся. Принцип «видишь — используешь» доселе применялся только в «Тетрисе», OFP первая большая игра, в которой НЕТ мертвых зон. Джипы и грузовики, БТР'ы и вертолеты, натовские танки и советская ЗСУ «Шилка», пулеметные точки и противотанковые гранатометы — все это используется без разбора и ограничений, только get in as driver, или же gunner, или commander — кем изволите-с, а?

Возможно, Steal Beast точнее и ярче покажет вам суровые тан-

ждала универсальный боевой «хэд-н-шолдерс» — все-в-одном.

Можно на ходу выскочить из горющего танка, залечь под кустиком и отоваривать пехоту из табельного XM-177E2 Commando; пробраться в советский военный лагерь и угнать Ми-24, многоцелевой ударный вертолет; взять взаймы у покойника ракетницу, подбить винтокрылый транспортник и добраться до места крушения — убедиться, что пилоты не успели дернуть колечко катапультирования. Миссии не прописаны скриптами и сценариями — при творческом подходе поставленную задачу можно выполнять десятками способов!

Все существующие ограничения надуманы и призваны упростить геймплей до сколько-нибудь казуального уровня, чтобы потный рэптин из Нью-Йорка или сорокалетний бюргер из Бремена не испугались открывшихся перспектив. Если вам не хватает пространства — загляните в редактор, все там. Там можно писать собственные миссии с невероятным количеством задействованной в одном кадре бронетехники, устраивать авиапобоища и инсценировать любимые кинозосы про Вьетнам. Да, на движке Operation Flashpoint уже пишут глобальные моды — Operation Vietnam, курируемый реальными ветеранами-шестидесятниками, и нечто по мотивам Star Wars с шагающими экскаваторами и тай-файтерами,

носящимися в ста метрах над землей! А в недрах форумов flashpoint.xaos.ru даже зреет национальный рашн-мод, где Советы дерут задницу НАТО, а не наоборот.

Другое проявление воистину бивисовского неуважения — дикое количество глюков, багов, недоработок, дырок и прочих странностей, которые лезут из Flashpoint'а как тараканы из щелей. Исчезающие в никуда текстурки и проваливающиеся в ничто полигончики — это остренькая верхушка айсберга, затопившего камероновский «Титаник». Но однажды я выпрыгнул из идущего на посадку вертолета, при-

землился на вращающийся винт и вместо феерического спецэффекта «бифштекс на вентиляторе» долго наблюдал за деловой посадкой подельников — им на мои выкрутасы было наплевать. Ну где он, реализм?

Впрочем, суета — ждем патча. Он, равно как и бесплатные фирменные аддоны, оружие и прочие рулезы, уже не за горами. Bohemia признает свои ошибки и умеет за них отвечать.

Злопыхатели в майках «PC gaming is over» мрачно курят бамбук: им нечего ответить на последний выпад компьютерной индустрии. В моду вошли архисложные НЕигры, последний и самый пронзительный писк. Они лежат на одних прилавках и тусуются в тех же чартах, что и дешевые казуальные однопользовательские, но от «о, счастливиц» и ЦыП-клонов отличаются принципиально. Они товар штучный и не ориентируются ни на кого.

Operation Flashpoint — это война вашей мечты, сложносочиненный экшнстратегический симулятор, не попадающий тем не менее ни под какие определения. Говорят, идеал недостижим. Говорят, это технически невозможно. Говорят, не бывает игр, которые нравятся всем.

Так вот же она. Пользуйтесь. **MG**



Занять место пилота не сложно — достаточно прострелить стекло.





Николай Барышников

# МЕХО

## Паспорт

### Mechcommander 2

Жанр: стратегия  
Разработчик: Microsoft  
Издатель: Microsoft

URL: [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

#### Системные требования:

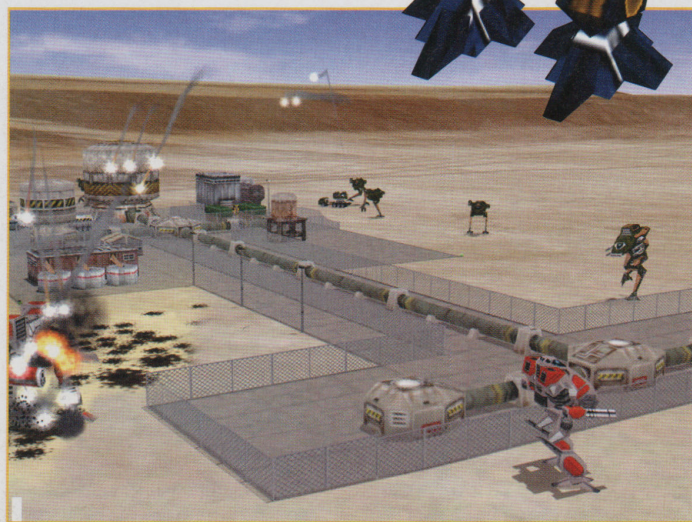
Процессор: Pentium II 266 МГц  
RAM: 64 Мбайт  
Video: 8 Мбайт

**Ч**то общего, спросите вы, между двумя столь различными концепциями мироощущения? Что ж, ответ весьма прост — новая игра в серии Mechcommander от великого и ужасного Microsoft. С одной стороны, это, конечно же, стратегия (тактическая стратегия, как теперь модно говорить), повествующая об очередных приключениях банды наемников в мире Battletech. Для тех, кто не очень в курсе, позволю себе напомнить, что в XXXI веке че-

Что такое боевые роботы? Для одних это всего лишь маленькие японские пластиковые игрушки, работающие на пальчиковых батарейках, для других — многотонные исполины, несущие на себе смертоносный арсенал, состоящий из дюжины ракетных установок, сверхмощных лазеров, скорострельных, многоствольных и крупнокалиберных пушек.

лечество решало свои военные проблемы уже не пехотой или танками, а преимущественно при помощи громадных шагающих консервных банок, именуемых боевыми роботами. Соответственно и группа наемников, возглавляемая игроком, экипирована в основном этими пресловутыми роботами.

С другой стороны, Mechcommander 2 кардинально отличается от более привычных игр серии Mechwarrior тем, что вам не нужно сидеть в кабине боевой машины и лично нажимать на гашетки каждый раз, когда враг оказыва-



Нас мало, но мы в тельняшках! Ракеты дальнего действия и существуют для того, чтобы безнаказанно отстреливать неповоротливых монстров с безопасной дистанции.



ется в зоне поражения. Вам предстоит выступить в роли виртуального генерала, командующего подчиненными с высоты птичьего полета и не рискующего превратиться в лужицу расплавленной протоплазмы, получив прямое попадание из ER PPC. Как раз в этом компоненте и заключается двуличность игры: с высоты птичьего полета 100-тонные машины кажутся безобидными пластиковыми роботами, вышедшими поиграть в песочнице.

Однако спешу заверить, что подобный взгляд на мир Battletech вполне имеет право на существование, что и было громко сказано доказано Mechcommander под номером 1, сильно потешившим фанатов несколько лет назад. Несмотря на некоторую мелко-масштабность происходящего, у игры был специфический «драйв», поэтому неудивительно, что эти самые фанаты с нетерпением ждали выхода второй части. Забегая вперед, скажу, что жда-



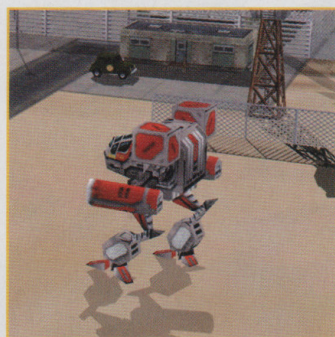
# ПРОМ

ли они не зря, что и собираюсь подтвердить многочисленными фактами и аргументами различной степени убойности.

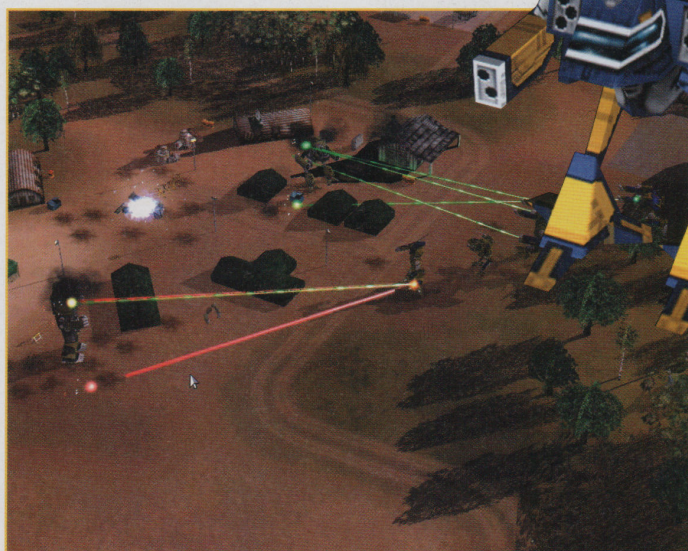
## А что делает вот эта красная кнопка?

Многочисленные исследования, проводимые различными паблишерами мирового масштаба, убедительно доказали, что «средне-буржуазный» пользователь день ото дня становится все нежнее и нежнее, а посему и думать ему совершенно некогда. Именно для таких игроков и делаются обучающие миссии, хотя, откровенно говоря, tutorial tutorialу рознь. С трудом поборов врожденную неприязнь к любому обучению и инстинкт, подсказывающий, что «хелпы» и «ридми» читать вообще не нужно, я запустил учебную кампанию и был приятно удивлен увиденным. Милая девушка-командир не только рассказала, как заставить робота ходить, но и поделилась важной тактической информацией. Хотя интерфейс стратегической игры намного проще, чем раскладка любого симулятора (в Mechwarrior задействована почти вся клавиатура, плюс многочисленные комбинации с «шифтами», «альтами» и иже сними), кое в чем попрактиковаться стоит. Более того, игра полностью трехмерна, а камера, соответственно, полностью свободна, что изредка приводит к ситуации «заблудился в трех соснах». Для людей, страдающих топографическим кренинизмом, разработчики специально «положили» на землю огромный компас, заманчиво поблескивающий румба-

ми и азимутами. На тактической мини-карте также показывается участок видимой местности и положение камеры, что не только помогает избавиться от агорафобии, но и позволяет быстро сориентироваться на местности, если у вас закружилась голова от местных красот.



В честные дуэли мы играть не собираемся. Ну-ка, братцы, все дружно по этому мерзавцу, огонь! Ишь, задымился сразу как!



Также перед началом игры очень настоятельно рекомендую прочитать все документы во встроенной энциклопедии, в которой достаточно подробно описаны доступная техника и виды вооружения. На сем подготовку к бою можно считать практически законченной. Разве что имеет смысл заглянуть в раздел «клавиши управления», так как многочисленные «шорткаты» сильно упрощают жизнь в ответственные моменты, когда нет времени делать лишние движения мышкой.

## Технопарк, или Прокачу с ветерком!

В Mechcommander 2, как и в любой другой игре, основанной на вселенной Battletech, представлена целая куча разнообразных





## Немного о сюжете

Предыстория игры не блещет особыми изысками. Как всегда, у благородных домов Внутренней Сферы возникли определенного рода разногласия, дело дошло до нескольких гражданских войн и прочих мелких неприятностей. Подобные времена — просто рай для всевозможных групп наемников, благо воюющие дома нередко предпочитают разрешать проблемы, не расходуя собственный личный состав и боевую технику. Вам предстоит выступить в роли командира небольшого подразделения, не гнушающегося выполнять грязную работу за деньги и не сильно заботящегося о том, на кого он работает, — лишь бы деньги платили исправно. Поэтому по ходу игры вы не раз будете перебегать из лагеря в лагерь, атакуя вчерашних друзей и союзников. Выглядит это достаточно забавно, а особенный приступ веселья вызывает сочетание первой и второй кампаний: получив местный вариант «звезды героя» за проявленную храбрость и т. п. и т. д., вы тут же перебегаете в стан злейших врагов предыдущего нанимателя. Ну да ничего — репутация в этом мире зарабатывается не лояльностью, а количеством выполненных контрактов и общей массой снаряженных мехов подразделения.



«Кодиак» или «Носорогом», сидя даже в пресловутом «Атласе», уступающем своим старшим собратьям абсолютно по всем параметрам. Ну а о таких экземплярах, как Urban mech, вообще трудно говорить без отвращения.

Разумеется, сразу тяжелых и сверхтяжелых мехов вам никто не даст, поэтому первое время тянуть лямку придется на 50-тонных

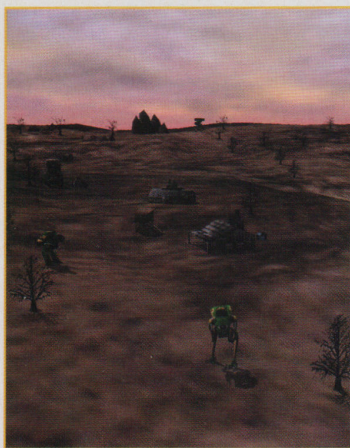
«красавцах», более пригодных для погрузочно-разгрузочных работ. И лишь через некоторое время в местном магазине будут появляться более серьезные экземпляры. Существует возможность захвата вражеских роботов, но особенно на это рассчитывать не приходится, так как на первых порах компьютер экипирован еще хуже вашего и воюет не умением или массой, а числом.

Также грустно обстоят дела и с вооружением для ваших механических коней. Изначально вам предлагается неутешительный выбор

из нескольких лазеров, автоматических пушек и двух типов ракетных установок: SRM и LRM. Новое оружие будет появляться постепенно и крайне медленными темпами. Время от времени вам будут встречаться вражеские центры по производству оружия, захват которых принесет новые образцы: пульс-лазеры, PPC, технологию ER и т. д. Примерно в середине игры вы получите доступ к клановским модификациям, что весьма упростит дело в дальнейшем.

Экипировка роботов, то есть установка на них новых стволов и оборудования, происходит исключительно между миссиями — в полевых условиях ничего поменять нельзя, поэтому советую внимательно читать брифинги и заметки тактического офицера. Очень не рекомендую ставить на своих роботов оружие ближнего боя, если разведка доложила, что враг вооружен исключительно тяжелыми автоматическими орудиями и SRM. Изначально все роботы имеют более-менее сбалансированную бомбовую загрузку, хотя, конечно же, базовые сочетания далеки от совершенства. «Тяжело в учении — легко в бою», поэтому советую регулярно вносить изменения в полезную загрузку мехов, каждый раз адаптируя их к условиям той или иной миссии.

Процесс перевооружения упрощен до максимума — у каждого робота есть определенное количество «слотов», в которые можно и нужно вставлять различные полезные предметы. Средний лазер занимает 1 клетку, Ultra AC 20 — 6, поэтому



боевых машин. К сожалению, игра повествует о событиях Внутренней Сферы, поэтому клановских агрегатов вы почти не увидите. Наиболее смертоносными агрегатами можно назвать «Атласа», «Зевса» и «Горца» (100, 85, 90 тонн соответственно). Несмотря на свое технологическое несовершенство, машины Внутренней Сферы все же вполне боеспособны, хотя главным утешением является тот факт, что и у противника практически нет доступа к клановским технологиям. Совершенно не хотелось бы биться с каким-нибудь



Обилие палаток с красными крестами недвусмысленно намекает на госпиталь. Жалко, что наши железные уродцы не могут подлечиться.



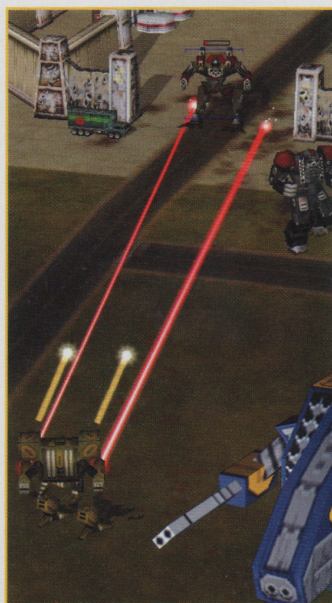
постоянно приходится играть в своеобразные «пятнашки», та-суя стволы и ракетные установки для достижения максимального эффекта. Ракетная установка тоже занимает всего 1 клеточку — можно без труда создавать ходячие ракетоносцы, по сравнению с которыми «Катапульта» (специальный робот поддержки, вооруженный большим количеством LRM) будет просто безоружной игрушкой. Также в слоты можно записывать такие полезные вещи, как поглотители тепла (без них много лазеров не поставишь), до-полнительную броню и прыжко-вые ускорители (к сожалению, их можно ставить далеко не на все мехи, как бы этого ни хотелось). Несмотря на сравнительную огра-ниченность доступных объектов для внедрения, некоторое прост-ранство для маневра все же есть: оптимальный баланс между кре-постью брони и огневой мощью нащупать удастся не сразу.

Последнее ограничение, кото-рое нужно отметить отдельно, — максимальный суммарный вес, разрешенный для использования в рамках поставленной задачи. Например, говорят вам: «Двести тонн» — значит, можно взять с собой не более двух 100-тонных роботов или любую другую ком-бинацию машин, общая масса которых не превышает эту циф-ру. В этом компоненте заключает-ся некая тактическая подковыр-ка, так как далеко не всегда два тяжелых робота будут работать эффективнее, чем 5 маленьких. Все зависит от конкретной мис-сии и ландшафта. Совсем необя-зательно ломиться сквозь глав-ные ворота вражеской базы под ураганом огня всех защитных систем, уповая на тяжелые до-

сехи «Атласа», если маленький, но быстрый робот, оборудованный прыжковыми ускорителями, вполне может проникнуть на территорию базы по воздуху и захватить центр управления защитой. При помощи такого маневра можно не только избе-жать ненужных потерь, но и использовать сооружения противника против него самого. Лично мне по душе именно второй вариант.

### РПГ — это вам не ручной противотанковый гранатомет

Mechcommander 2 приятно пора-довал меня наличием ролевых элементов. Казалось бы, откуда им взяться в тактической страте-



Вертолет только кажется грозным противником. На самом деле достаточно пальнуть в него пару раз из чего-нибудь тяжеленького — и можно подбирать останки с земли.



гии? Так вот ведь оказалась одна лазейка. Роботы сами по себе вое-вать не могут, а посему ими уп-равляют люди. Как и в любой другой сфере, кто-то это делает хуже, а кто-то лучше. В начале игры ваш отряд состоит из не-большой группы юных головорезов, имеющих лишь об-щее представление о боевых дей-ствиях. У каждого пилота есть две характеристики: меткость и пилотажное мастерство. Пер-вый параметр влияет на точность и плотность огня, а второй — на умение пилота грамотно пере-мещаться в бое-вых условиях.

Например, «слабый» пилот будет тупо сто-ять на одном ме-сте и поливать врага огнем, тог-да как опытный ветеран попытается маневрировать, ук-лоняясь от выстрелов и сохра-няя оптималь-ную дистанцию между собой и противником.

Оба параметра не являются констан-тами и потихоньку растут по мере продви-жения по сценарному древу. Чем больше мис-сий выполнил боец, тем опытнее он становится. Более то-го, в Mechcommander 2 существу-ет и ранговая иерархия пилотов: новичок — опытный — ветеран — элита.

При достижении нового ранга пилот получает некий специа-льный навык, например «специа-лист по лазерам», «эксперт по уп-равлению легкими роботами» и т. д. Выбором навыков заведует игрок, поэтому вам вполне по си-лам создать из своих подопечных как команду универсалов, так и группу узких специалистов. Чем выше ранг, тем, разумеется,



### Проблемы экономики

Экономическая модель игры вполне работоспособна, хотя, возможно, деньги слишком легко заработать. Уже через пару мис-сий вы сможете себе позволить покупку средних и тяжелых ме-хов, что делает войну несколько бессмысленной: я с трудом себе могу представить ситуацию, в ко-торой компьютер может побе-дить группу из трех 70-тонных роботов, противопоставив ей па-ру-тройку сверхлегких «мусор-щиков», годных лишь для поли-цейских акций по разгону невооруженных демонстрантов. Правда, подобные ситуации воз-никают лишь на ранних этапах. Плюс к этому существует еще и регулировка сложности, карди-нальным образом влияющая на живучесть и меткость вражеских подразделений. Но, даже если играть на максимальном уровне сложности, исход противостоя-ния вашего 100-тонного монстра-убийцы «Атласа» с вражеским 35-тонным «Вороном» прогнози-руется со 100%-й точностью (от-нюдь не в пользу легковесного противника).

Переоснащение роботов между миссиями вообще стоит сущие копейки, поэтому уже через не-сколько часов подобные расходы просто перестает замечать, в крайнем случае, дополнитель-ные средства всегда можно най-ти, продав несколько ненужных или морально устаревших машин.

серьезнее и бонусы. Не все они «боевые». Некоторые позволяют лучше прыгать на ускорителях, другие расширяют эффективную зону сканирования, третьи позво-ляют пилоту выжить в той ситуа-ции, в которой другой пилот дав-но бы погиб.





## Как заработать?

Ваш успех/неуспех в преодолении различных неприятностей по ходу кампании напрямую зависит от наличия или отсутствия денежных средств. В Mechcommander 2 присутствует четкая экономическая модель: деньги надо не только зарабатывать, но и тратить. Заработок линейно связан с выполнением заданий во время текущей миссии: за каждую первостепенную или второстепенную боевую задачу начисляются очки, которые магическим образом трансформируются в resource points — местный эквивалент «наших баксов». Настоятельно рекомендуем выполнять все дополнительные подзадачи, дабы не лишиться себя дополнительных денег. Также на поле боя время от времени встречаются специальные бункеры, доверху набитые деньжищами, поэтому захват подобных строений является архиважнейшим делом для бережливого командира. Тратить деньги вы будете столь же изящно и быстро, как и зарабатывать. Во-первых, по ходу миссии можно вызывать подмогу. Детально об этом чуть позже. Во-вторых, новые боевые машины тоже стоят денег. Ну и, в-третьих, перевооружение и переоснащение роботов также производится не за «спасибо».



*Зима, мороз, день, так сказать, вполне чудесный. Только вот не знают бедняги, что жить им осталось буквально пару минут. Сейчас мои мехи превратят эту заснеженную идиллию в знойную пустыню. В атаку!*

Таким образом, ближе к концу игры вы воспитаете злобных асов, легко попадающих белке в глаз из Ultra Heavy

Autocannon, если, конечно, не будете лениться загружать «сохраненки» при потере опытных пилотов. В финальные миссии с зелеными бойцами лучше даже не соваться: сотрут в порошок.

Помимо этого ваши воины получают разнообразные ордена и медали, хотя эти «декорации» никоим образом не сказываются на их потенциале или умениях и лишь поднимают ваш бо-

евой дух. Количество орденов планок ограничено, и, что самое смешное, пилоты регулярно получают одни и те же награды.

## Похождения пластмассовых роботов

Игровой процесс практически не изменился по сравнению с предыдущей игрой серии. Вы точно так же кликаете на своих подопечных и указываете им, что и как делать. Заблудиться в трех соснах практически невозможно — все задачи и подзадачи заботливо указаны на тактической карте. Крайне редко встречаются задания, во время выполнения которых нужно уничтожить мобильную цель, не имеющую фиксированной позиции, однако размер карты настолько мал, что поисками иголки в стоге сена заниматься не приходится.

Различных типов заданий не очень много: обычно вам предстоит уничтожение неких объектов или подразделений противника, оборона собственной базы, перехват конвоя или захват определенного здания. Все это перемежается короткими перестрелками с разрозненными группами сопротивления и выслушиванием новых директив командования. Все миссии абсолютно линейны — пока не выполнены все первостепенные задания, о ее окончании можно и не мечтать.

Главная кампания также до отвращения линейна — ни шага влево, ни шага вправо сделать не удастся. Лишь изредка можно выбирать порядок прохождения миссий, но на общий результат это никак не влияет.

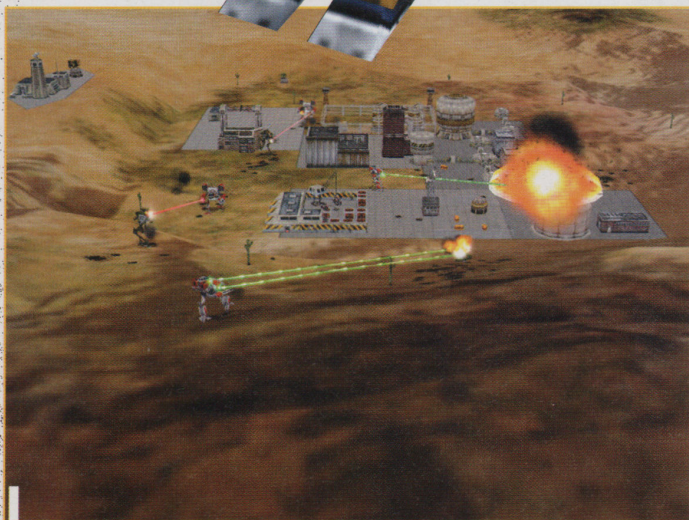
Из новшеств геймплея можно отметить значительное расшире-

ние арсенала средств поддержки. Теперь можно не только вызывать авиаудары или закладывать мины при помощи специальной техники, но и чиниться прямо на поле боя, укреплять свои позиции артиллерийскими батареями, вызывать разведывательные вертолеты, запускать дистанционные сенсоры и даже захватывать поверженные роботы противника. Последняя возможность особенно ценна — вы можете захватить любую машину всего за десять тысяч кредитов («Атлас» в магазине обойдется под сотню тысяч). Более того, захваченную технику можно использовать по назначению прямо по ходу текущей миссии. Процедура эта крайне проста: ликвидировав вражеского меха (достаточно расстрелять его до такой степени, чтобы пилот предпочел катапультироваться и выйти из боя), затем заказываете специальный транспорт, который доставит с базы вашего пилота и слегка подремонтрует «убитого» робота. После этого достаточно найти стационарную ремонтную станцию или вызвать специальную машинку с базы — и вот у вас в отряде лишний ствол (ну или десяток, в зависимости от класса меха). Кстати, это единственный допустимый способ легально превысить ограничение по тоннажу: довольно часто вы буде-



те начинать миссию парой мехов, а заканчивать ее уже полноценным ударным «тринарием» или даже «копьем», пользуясь клановской терминологией.

На вызов всех этих спецсредств тратятся resource points, кои вам выдают в крайне ограниченном количестве. Однако практически на каждой карте есть несколько зданий, захват которых принесет вожделенные ресурсы. Очень часто эти волшебные домики хорошо охраняются или находятся в труднодоступных местах (например, на острове, на который попасть может лишь робот, оборудованный прыжковыми ускорителями). Крайне редко



*Пожалели деньги на бетонные заборы и ракетные турели? А вот зря... Еще пара минут, и о базе будут напоминать лишь оплавленные остатки арматуры да воронки на бетоне.*

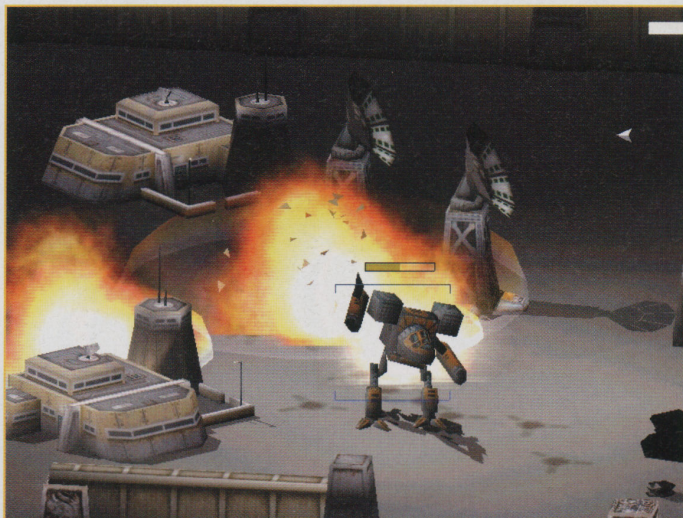


встречаются задания, во время которых вызов помощи невозможен, однако в этом случае, как правило, на карте находится хотя бы один ремонтный пункт.

А по большому счету ничего и не изменилось. Фактически первый Mechcommander лишь оброс новым сюжетом, получил модную «графическую» одежду под стать современным требованиям пользователей, зачислил в свои ряды новых роботов, но так и остался самим собой. Тем не менее это классная игра, вполне способная убить не один час вашего свободного времени. Графически Mechcommander 2 смотрится более чем достойно: модельки роботов очень симпатичные, хотя анимация иногда хромает — при ближайшем рассмотрении движения многотонных машин выглядят несколько комично. В игре полно видеороликов, которые несут на себе бремя развития сюжета, с чем справляются вполне сносно.

Спецэффекты приятно радуют глаз, особенно если максимально приблизить камеру. В игре полно мелочей, которые не сразу замечаешь, но они очень грамотно дополняют атмосферу: роботы вытаптывают кусты, рушат мелкие заборчики, наступают на домики, превращая их в руины. В общем, чувствуешь себя настоящим мехварриором и мечтаешь сдать ДНК в генный пул клана.

Особенное удовольствие доставляет война с пехотой: крошечные солдатики высотой в миллиметр мрут пачками, но пытаются идти на штурм. Кстати, AI — главный недостаток этой стратегии. Если бы игра повествовала о войнах кланов, отчаянные броски грудью на дзот еще можно было бы понять. Для клановца нет ничего позорнее, чем умереть от старости. Настоящий воин должен пасть смертью храбрых в неравном бою. Примерно такую же философию исповедуют и компьютерные бойцы. Тридцатитонная кроха бодро ломится в лобовую атаку, едва заметив ваш отряд, состоящий из четырех 100-тонных монстров. Естественно, живет противник при такой тактике ровно столько, сколько времени уходит на то, чтобы один раз нажать на гашетку. Столь же бесстрашно ведут себя и любые танки и прочая наземная техника. О тактическом отступлении никто и не помышляет. Изредка попадаются засады, когда, например, компьютер поджидает вас в каком-нибудь горном ущелье, да и то они обычно не доставляют особенных хлопот.

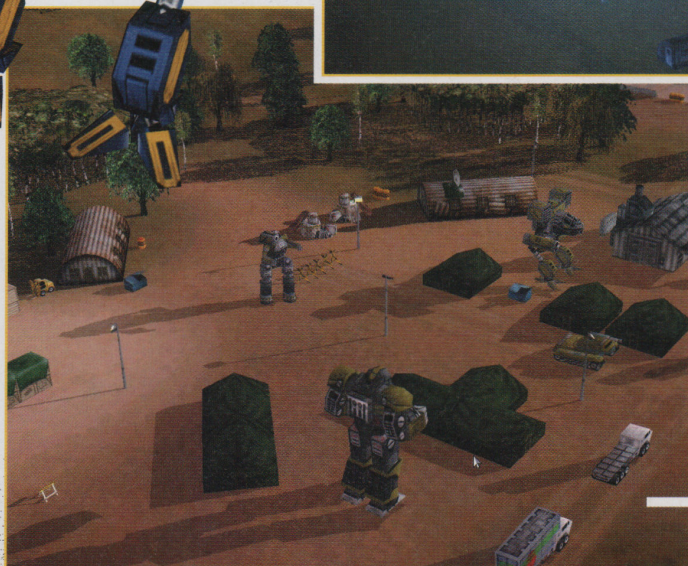
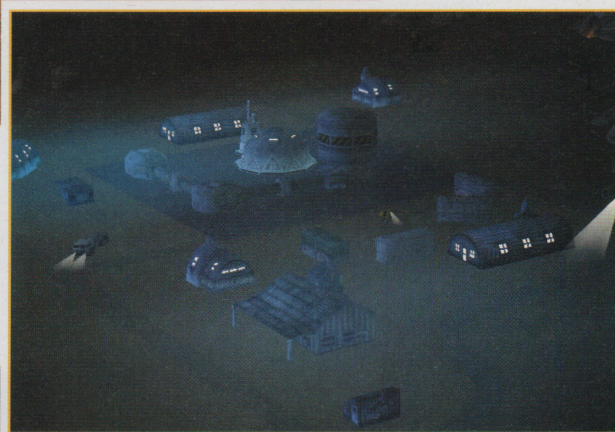


Кто стучится в дом ко мне  
с Р. Р. Саппон на ремне?

Сюжет игры достаточно забавен, я не буду в него детально углубляться, дабы не портить сюрприз, однако вам неоднократно придется перебегать через линию фронта и работать на вчерашних врагов, более того — вас ждут встречи с партизанами и прочими недовольными жизнью элементами общества.

В качестве резюме еще раз скажу, что, несмотря на некоторые шероховатости (очередной камень в огород искусственного интеллекта), игрушка вышла крайне занимательная. Любители серии Battletech будут от нее просто в восторге, а всех остальных ждет просто качественная тактическая стратегия с отличной графикой и закрученным сюжетом. На этом я, пожалуй, раскланяюсь, ибо тактический офицер уже нашел мне и моим орлам выгодный контракт за дом Лиао. А эти ребята денег на ветер не бросают! **MC**

Мирная  
картина.  
Интересно,  
надолго ли?



Крутая тусовка роботов.



# ЗАНОЗДАВШЫЙ

# ШЕДЕВР

**анорм**

**Anachronox**

**Жанр:** 3D RPG

**Издатель:** Eidos Interactive

**Разработчик:** Ion Storm

**URL:** [www.anachronox.com](http://www.anachronox.com)

**Системные требования:**

**Процессор:** Celeron 400

**RAM:** 64 Мбайт

**Video:** 3D-ускоритель

Вот мне всегда было интересно: почему многие считают, что если взять за основу собственного творения нечто, сделанное умными людьми, то обязательно должно получиться что-нибудь крайне интересное? Уверю вас, это совсем не так.

Теплый Баллон

**Н**а самом деле совершенно непонятно, что нужно для того, чтобы получился действительно качественный продукт (в данном случае — игра). Вот, казалось бы, Ion Storm — контора, которая, несмотря на постоянную и не всегда оправданную смену сотрудников, все-таки создана людьми, которые когда-то имели самое непосредственное отношение к ряду игр, которые произвели фурор на рынке. И что? Ладно, Dominion этим господам еще многие простили, думали, что первый блин комом, а первый автомобиль всемятку. Ну вот зато какая будет Daikatana! Ух какая она будет!

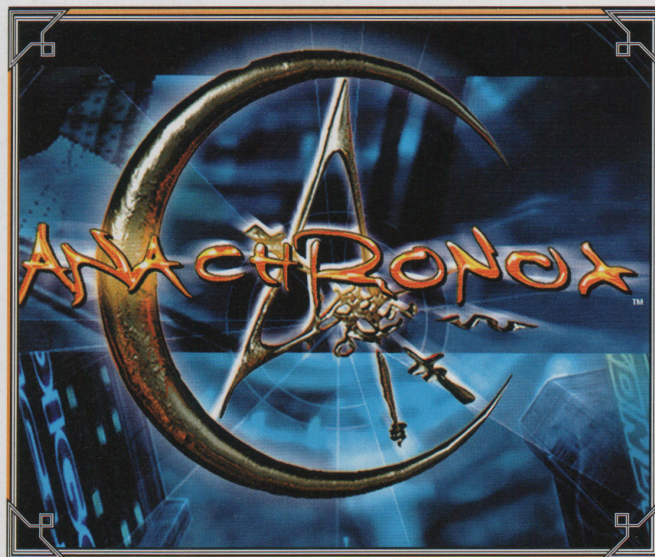
Я отчетливо помню свои первые впечатления от этой героической

игрушки. Принес домой, дрожащими ручонками распаковал, воткнул компакт в машину, обнаружил, что места на винте не хватает, нервно снес нечто ценное, наконец поставил, все настроил, выключил свет, задернул шторы и сел играть.

Играю пять минут. Играю десять минут. Играю пятнадцать минут! И понимаю, что чем дальше — тем скучнее... Через два часа я окончательно выяснил, что эта, простите, игра мне совершенно не нравится, дико расстроился и ушел спать.

Мне снилось, что я гоняюсь за Ромеро по уровню с бензопилой.

В общем, думаю, нет ничего странного в том, что к мысли ознакомиться с игрушкой под интригующим названием Anachronox я от-





Киберпанк — это вам не шутки. Много всяких железных балок, еще больше железных перекрытий и совсем чуть-чуть живности, которая додумывалась до такого состояния, что детям до шестнадцати ее лучше не показывать, а то убежать могут.



А вот это — киберпанк, вид сверху. Ночь, железная улица, железный фонарь, железная аптека. Фонарь, кстати, неоновый.



неся достаточно сдержанно. И действительно, что могло быть в ней интересного? Я полез уточнить этот вопрос в Сеть.

Во-первых, оказалось, что эта игра может с полным на то правом претендовать на звание «Почетный долгожитель». Anachronox делали не два, не три, а целых четыре года, постоянно что-то меняя, выкладывая на сайте очередные извинения разработчиков за задержку в купе с клятвенными обещаниями выпустить ее ну уже просто вот-вот... и в день предполагаемой отправки игры «на золото» появлялись очередные извинения.

Во-вторых, выяснилось, что игра делается на базе одного очень известного, но на данный момент, мягко говоря, устаревшего движка. Да-да, вы не ошиблись, и вас не глючит — это движок незабвенного Quake 2. Нет, я, конечно, все понимаю, мы были свидетелями и весьма удачных переработок этого engine, к примеру стоит вспомнить Kingpin, который был и остается более чем интересным, но как-никак, а на дворе уже 2001 год, и со

времен выхода незабвенного Quake 2 все сильно изменилось.

В-третьих, было довольно сложно понять, что это за зверь такой. Разработчики на официальном сайте игры написали массу красивых слов, которые складывались в не менее красивые, но не становящиеся от этого более понятными предложения: «Трехмерная ролевая игра, сделанная на базе серьезно модифицированного движка от Quake 2 с...» (далее идут сугубо технические подробности, призванные доказать привлекательность данного продукта).

Я не могу сказать, что Anachronox рушит все устои и устанавливает новые стандарты, а игра потрясла меня своей графикой или интеллектом персонажей. Я, рьяный фанат всевозможных файтингов (любых — даже пошловых), даже не считаю, что в ней безупречные бои.

Но, господа, понимаете, если оценивать Anachronox по стобалльной шкале, я

бы дал ему, наверное, баллов 80 только за то, что эта игра... занятна. Ты не бежишь домой сломя голову и предвкушая, как будешь валить Diablo в 85-й раз, но ты размеренным шагом приближаешься к двери своей квартиры, твердо зная, что сейчас придешь, плотно похаваясь, немного помотришь телевизор, а когда стемнеет, плавно переползешь в кресло и проведешь долгую, интересную ночь, пытаясь понять, что же, черт возьми, ты должен сделать в этом странном, опасном, нелогичном и чертовски знакомом по киберпанковским книжкам мире.

## Герой

Вам в основном предстоит играть за довольно типичного для киберпанковского мира товарища. Зовут этого парня Sylvester «Sly» Boots. Товарищ явно до того, как попал в ваши цепкие руки, вел образ жизни, не сильно способствующий поддержанию здорового духа (был частным детективом — чтобы понять, что за жизнь вел парень, достаточно



## Немного из истории

Как и у всякого уважающего себя образования, выросшего на костях киберпанка, у Anachronox есть солидная такая, развесистая предыстория. Если вкратце, то звучит она следующим образом.

Около трехсот лет назад были найдены первые артефакты. Их находили в самых разных частях галактики, но так до конца и не поняли, как и для чего эти странные образования были созданы. Однако к ним все привыкли, человечество начало использовать их в самых разных целях, а в обиходе эти странные предметы получили название MystTech (сокращение от Mysterium Technology).

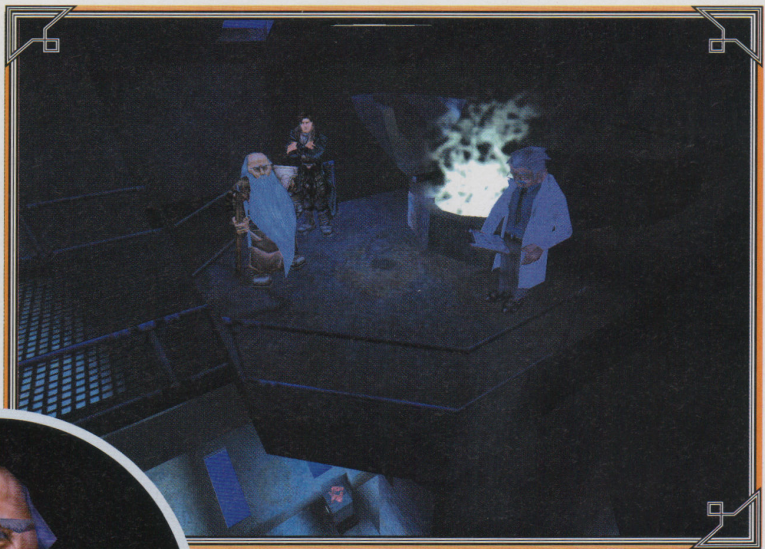
Но это было только начало. Были обнаружены странные объекты размером с планету, которые были названы Посыльными (Senders). Эти трогательные аппараты были пускты внутри, а снаружи их покрывали странные образования, которые, как выяснилось вскоре, могут быть использованы для путешествий космических кораблей через гиперпространство. Корабль при выходе в обычное пространство оказывался около другого Посыльного.

Неудивительно, что очень скоро вокруг Посыльных была построена вся жизнь человеческой расы. В недрах крупнейшего из Посыльных был найден титанический город, получивший название Anachronox. Он был пуст и разрушен, существовала теория, что вся раса чужих, некогда создавшая эту систему, в одночасье отбросила коньки из-за разрушительного воздействия неизвестной чумы, которая, уничтожив целую расу, угасла сама по себе.

Правда, довольно развесисто? Вот-вот, и я про тоже. Я знаю немало игр, в которых предыстория была значительно более продвинутой, чем в Anachronox, а вот играть в них было совершенно невозможно, но не в этом дело. Здесь-то как раз все хорошо — и предыстория есть, и играть можно не без интереса.



Вот этот с виду милый дедушка с «бородой лопатой» на самом деле очень беспокойный господин. Идея наняться к нему в телохранители была не настолько удачной, как это казалось сначала. А что делать — деньги нужны.



посмотреть, чего у него в офисе творится) в здоровом теле, и в тот момент, когда вы получаете над ним полный контроль, оказался в довольно сложной жизненной ситуации. Ему надо срочно отдать долги, иначе такой прекрасный парень станет самым что ни на есть неприглядным трупом. Решив, что мозгами шевелить все равно без магии, а деньги нужны, Sylvester «Sly» Boots нанимается бодигардом к престарелому товарищу по имени Grumpos с неясными целями. В результате этого необдуманного поступка недалёковидный оказывается в центре захватывающих событий.

## Герои

Однако не стоит думать, что метаться по этому безумному миру неоновой рекламы и японской быстрорастворимой пищи в барах вам придется в грустном одиночестве.

Совсем нет.

Команда у нашего общего друга подобралась до неприличия безбашенная. Друган детства — андроид, подаренный Слау на день варенья доброжелательными предками. Некогда убиенная секретарша по имени Фатима, которую своевременно перевели в цифровую форму, и теперь общение с ней стало значительно более удобным, чем ранее. Дедок, который нанял на работу нашего юношу, вообще совершенно непонятный парень — смотритель музея артефактов, мастер-самоучка (в киберпанковском значении этого слова), ну, а в свободное время этот персонаж пытается разга-

дывать загадки вселенных.

Ну и дальше в том же духе — перечислять все качества персонажей можно долго.

Если вы уже раскатали губу и представляете себе сладкую картину, как вы управляете большой партией персонажей, то вы в корне не правы. Ничего подобного не будет. Компания из трех человек — максимум, на что вы можете рассчитывать. Больше не дадут, как ни старайтесь. Поэтому особое значение приобретает выбор спутников для решения той или иной задачи. Сделали неправильный выбор — будьте любезны перебежать все по-новому.

Вообще говоря, господа разработчики проявили изрядную смелость, обозвав свое творение красивым словом RPG. Дело в том, что все характеристики персонажа, которых у него, кстати, хватает, влияют исключительно на некоторые очень незначительные особенности поведения этого бравого парня в драке. Все остальные его действия остаются совершенно неизменными. Если с чем и можно сравнить Anachronox (ну, пусть в первом приближении), так это с нежно мною любимой игрой The Nomad Soul. Идея в общем-то схожа: безбашенный мир, безбашенные задачи, только персонажей побольше да и активный элемент игры — драки — не так активен, как хотелось бы, но я допускаю, что массы останутся довольны этими тактическими избиениями оппонентов. Ну что стоило разработчикам, которые, кстати, совершенно не обломались ввести в игру ряд микроигр, увлечение которыми весьма способствует процессу, сделать... ну, если не нормальный внутриигровой файтинг, то хотя бы нечто на него похожее.

Так фиг вам! Драки в игре проходят спокойно, если не сказать вяло. Выбрал значочек с нужной прибайбасиной, нажал на нее и смотришь, чем дело кончится. Как правило, дело кончается крайне предсказуемо.

Но мини-игры действительно хороши. Чтобы не портить сюрприза, я воздержусь от подробного описания того, с чем вам придется столкнуться в этих мини-развлекаловках, но, уверяю вас, пару раз удивить вас разработчикам удастся.

Зато любители пометаться по местности, стремясь в беседах с аборигенами найти истину, то есть решить очередную задачку совершенно квестового типа, в Anachronox наступит просто счастье и ничем не замутненная радость. Несмотря на то, что сама по себе основная сюжетная линия игры совершенно (можно даже сказать — до неприличия) линейна, разнообразие способов решений отдельных задач, возникающих по ходу дела, не радовать не может. Оно и радует.

Не забывайте, что целый ряд квестов является необязательным, сделаны они исключительно для развлечения игрока и на скорость прохождения игры никакого влияния не оказывают. Кстати, помните, что каждого персонажа, который еще согласен с вами беседовать, надо терзать до изнеможения, пока он не выскажет все, что знает. Это единственный способ не пропустить мимо ушей какую-нибудь крайне актуальную информацию.

А, по правде говоря, игра странна тем, что сильно напоминает... правильно, она напоминает незабвенную Final Fantasy, только выполненную на несколько скептический американский лад и, на мой взгляд, со значительно более удобным управлением. За него





А вот это типа сад. Правда, рядом какие-то мрачные металлические товарищи разгуливают в неприличных позах, но это уже издержки местности. Если хочется полюбоваться на красоты живой природы, придется терпеть. Прогнать эту хреновину не удастся — она не для того здесь поставлена.

разработчикам следует сказать отдельное и горячее спасибо — оно получилось весьма и весьма удачным, а учитывая массу действий, которые надо постоянно совершать игроку, это можно счи-



тать важной составляющей успеха игры.

В процессе прохождения игры вашим подопечным предстоит побывать в шести мирах (читай — шести уровнях), каждый из которых уникален и неповторим. Как совершенно справедливо было подмечено многими товарищами, которые имели честь ознакомиться с предметом разговора вживую, наиболее ехидным следует считать мир под говорящим названием Democratus, где создатели игры умудрились простебаться над самой дорогой вещью для каждого американца.

Ну и хорошо — получилось прилично и ладно.

Но все равно не рыпайся это. Ну просто ни разу. Это странная смесь японских традиций создания игр единственно возможной на данный момент формы — квеста, активного квеста. Массы уже успели отвыкнуть от классических квестов, многих сейчас игра а-ля «Мист» может банально напугать, а вот квест, поданный под соусом а-ля Anachronox, понравится многим.

## Итоги

Подведение итогов — самая сложная часть статьи. С одной стороны, надо остаться в рамках такой субъективной вещи, как объективность, а с другой — хочется наконец на все плюнуть и сказать то, что думаешь на самом деле. Вот и стоишь, как известный осел между двух стогов сена...

Итак, итоги будут нижеследующие. Впервые за все время существ-



Ах, какой дэвушк! Ей бы еще полигончиков добавить в соответствующие места, и я бы на ней женился. Честное слово! А так... Остаться ей старой девой.

вования Ion Storm этой компании удалось выпустить в свет вполне, нет, не так, весьма и весьма приличную игру! Разумеется, разработчикам можно припомнить и четыре года, пока они возились

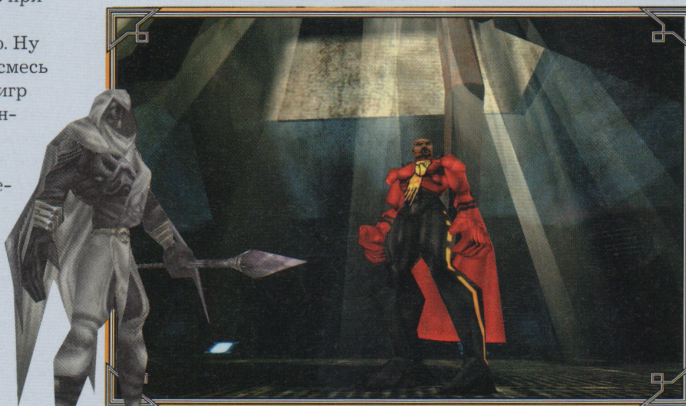
с продуктом, и устаревший движок, и массу еще других нехорошостей.

Но делать этого не надо. Ведь если посмотреть на ситуацию с другой стороны (а у любой ситуации есть другая сторона), то получается приблизительно следующее: господа из Ion Storm, несмотря на четырехлетний цикл разработки (представляете, как их самих достал Anachronox за то время, что они его делали?), несмотря на то, что их, судя по слухам, то распускают, то перепродают, несмотря на общую неприятную ситуацию, сложившуюся на данный момент в индустрии, выпусти-

отработанная схема действий, и они активно готовятся к началу работ над сиквелом Anachronox. Главное, чтобы Eidos Interactive окончательно не загнула, — искать сейчас нового паблишера, а занятие это крайне неблагоприятное.

Так что Anachronox следует купить — во-первых, для того чтобы просто с приятностью провести время (кстати, владельцы дохлых машин, на которых уже не одна современная игра пристойно не работает, с Anachronox у вас проблем быть не должно), а во-вторых, чтобы более или менее себе представлять, чего ожидать от сиквела игры, который, как мы все искренне надеемся, все-таки будет.

Таким образом, у серии FF появился достойный конкурент. Правда, появился он на свет исключительно по пла-



ли свою первую игру, в которую не только можно играть, но в которую интересно играть, невзирая ни на что! Ion Storm этой разработкой сумела доказать (в том числе и себе) то, что компания в состоянии работать и выпускать вполне конкурентоспособные продукты. Наверняка у разработчиков сейчас есть уже

гиаторским соображениям (кстати, отдадим должное разработчикам — они никогда не скрывали, на что ориентировались при создании своего творения), но ситуацию это не меняет — играть-то интересно!

А все остальное — совершенно не важно. **MC**

## Графика и звук

С одной стороны, движок от Quake 2, с другой — четыре года работы по приведению его в более или менее пристойное состояние, куча народа, разбирающегося в том, что делает, и искреннее стремление сделать что-либо перспективное. Разумеется, чудес на свете не бывает, и даже восемь раз перепаканный Quake 2 с LithTech не сравнится, однако...

Ну, посмотрите на скриншоты. Видите, как все сделано? Несмотря на то, что движок старый и возможности его ограничены, товарищам художникам и товарищам дизайнерам из компании Ion Storm удалось из него выжать практически все, что только можно. Пейзажи, хотя и несколько угловаты, — просто блеск, можно смотреть, не отрываясь, часами. Насколько я понимаю, задачей разработчиков было создание ощущения абсолютной урбанизированности мира, и они с ней блестяще справились. При этом системные требования у игры по нынешним меркам более чем скромные. На старинном «Селерончике» со скромным количеством памяти и полудохлым акселератором игра идет вполне нормально, на чуть более мощной машине — летает. Правда, подглючивает — то полигоны выппадают, то персонаж какой в стенке застрянет. Эти глюки, насколько я понял, лечатся довольно традиционными методами — установкой последней версии драйверов под видеокарту, поэтому перед началом игры настоятельно рекомендуется данное действие совершить.

А вот то, как сделано звуковое оформление игры, заслуживает всяческих похвал. Все более чем грамотно, причем в полной мере оценить усилия разработчиков игры смогут только владельцы довольно совершенных звуковых систем. Закономерность очень проста: если у вас две колонки, то звук вам понравится, если четыре — вы будете в восторге, ну, а если где-нибудь под стулом у вас и сабвуфер притаился, то это вообще гарантированное счастье.

Разработчикам удалось ввести в игру некоторый эффект кинематографичности, причем сделали они это довольно традиционным способом — скриптовыми вставками. Они призваны выполнять роль как сюжетных вешек, так и развлекать игрока, подставшего от бесконечной беготни по уровню в поисках какой-нибудь подозрительной девайсины, которую можно было бы использовать.





# Была такая игра

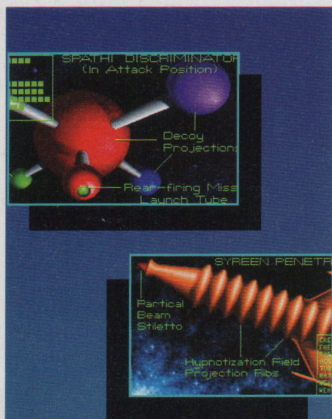
Константин  
Инин

Паспорт

Star Control

Жанр:  
Разработчик:  
Издатель:

квест + аркада  
Accolade  
Accolade



В эту рубрику попадает очень много хороших игр — просто суперигр, полностью соответствующих названию рубрики. Более того, авторы, как правило, тоже искренне любят эти игры (по крайней мере, про себя я знаю наверняка). Я люблю Goblins, люблю Golden Axe, люблю Heroes и Quake, наконец; благо все это есть за что любить. Так вот вся эта любовь не может даже сравниться с чувством, испытываемым к StarCon'y. Это незабываемая игра; это совершенно отдельный опыт; это цельное и удивительно глубокое — для полученного от компьютерной игры — ощущение. Это вечная любовь, и любовь заслуженная. Думаю, я не одинок.

Все начиналось в 1993-м. Как и все мегахиты того времени, игрушка Starcon легко помещалась на дискетке 5,25" и была весьма бесхитростной с точки зрения геймплея. Два флота по семь кораблей в каждом выходили на относительно честный бой. Корабли не повторялись (причем не только в рамках одного флота, а вообще). Каждый корабль обладал следующими параметрами: размер и форма; запасы энергии и численность экипажа — первое расходовалось на стрельбу и восстанавливалось со временем, второе было аналогом lifebar'a; скорость и маневренность (горючее не было ограничено). Кроме этого у каждого корабля было по две пушки — основная и супероружие (до сих пор можно спорить, какая являлась какой).

Кораблики выходили на бой по одному до полного уничтожения одного из флотов. Полем боя являлся замкнутый сам на себя кусок космоса (то есть вылет за край экрана приводил к появлению кораблика на другой стороне) с болтающейся посередине планетой. Планета притягивала к себе корабли (в частности, давая возможность медленным бойцам разогнаться до



хорошей скорости, пролетая мимо), а при столкновении с ней наносила кораблю серьезный урон. Кстати, о разгоне: Starcon была уникальной игрой, в которой корабль в космосе не тормозил просто оттого, что пилот прекращал давить на газ; набранная возле планеты скорость сохранялась столько, сколько ты этого хотел.

Сильных сторон у всех этих melee-радостей было три. Во-первых, игры в те времена multiplayer'ом не баловали. Starcon давал возможность посмотреть противнику в глаза и при наличии

определенного уровня мастерства туда же и ударить. Во-вторых, геймплей очень удачно соединял в себе файтинг и аркаду — такого еще не было. Сохранялась динамика поединка, требовалась небольшая ловкость, но при этом бой не требовал непрерывного напряже-



ния, как Mortal Kombat, и становился более стратегичным: противника можно было сделать на скорости и ловкости, а можно было поливать огнем издалека, искусно маневрируя и не подпуская к себе эту сволочь с огнеметом. Впрочем, здесь я уже вплотную подхожу к третьему пункту в списке достоинств игры — кораблям. Совершенно гениальное разнообразие и совершенно гениальный баланс.

Среди 28 пушек — 14 кораблей, по две на каждом (практически не было двух похожих). Самонаводящиеся, обычные, стреляющие разрывными, бьющие на пол-экрана и на крайне небольшое расстояние огнеметы, камикадзе, шары, высасывающие у противника энергию, и истребители, летающие вокруг врага и стремительно уничтожающие

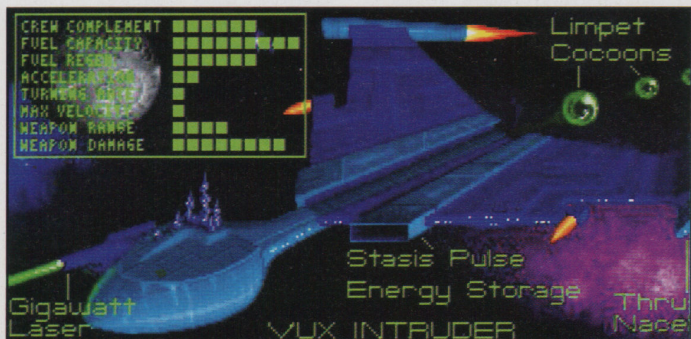


Этот гнусный тип является представителем расы VUX. Самое интересное заключается в том, что эти склизкие типы считают людей отвратительными уродами.





его уколами чахлах, но очень часто бьющих лазеров... Плюс к этому особые возможности части кораблей: непробиваемое защитное поле, телепортация в случайную точку космоса, способность выманивать вражеский экипаж в открытый космос, а значит, лишая врага части жизни и подбирать эту жизнь



себе... Плюс такие дополнительные радости, как, скажем, отсутствие инертности у одного из кораблей (что означало совершенно уникальные возможности маневра). Четырнадцать разных кораблей, все блестяще сбалансированные, все со своими сильными и слабыми сторонами, потрясающий дизайн каждого...

В Starcon играли годами. Днями осваивали тонкости управления, неделями подбирали идеальную тактику выставления конкретного корабля против конкретного корабля, месяцами определялись, какой же корабль слушается тебя лучше всего, и годами играли. Совершенно бесконечный фан, потрясающее богатство replayability. Режим кампании, присутствовавший в первом Starcon'e, практически никто не замечал: бои затягивали. Реванш? Реванш!

Все это было затравкой. Starcon номер раз — это просто заготовка для его последователя. Starcon номер три — это жалкая попытка повторить успех, четверка с минусом, о которой я если и скажу, то буквально два слова.

Говорим Starcon — подразумеваем Starcon 2.

Он появился и увел за собой. Дело было даже не в том, что кораблей стало вдвое больше, а в неопределяемости жанра этой игры. Это не было ни стратегией, ни аркадой, ни квестом. Это было просто игрой, взявшей нужное для себя из всех жан-

ров и реализовавшей это не хорошо даже — блестяще. Это была игра.

Итак, Земля поработана Ur-Quan'ами и их прихвостнями. Мерзкие пауки не дают жизни людям, да и вся галактика в ужасе наблюдает за разворачивающейся экспансией. Галактические силы слишком раздроблены, чтобы противостоять армадам Ur-Quan'ов, да и мало какой корабль выстоит против их крейсера. Мы выясняем всю эту ситуацию, подлетев на корабле к находящейся в аварийном состоянии земной базе, оставшейся от великой древней расы прекурсоров. Наш корабль в состоянии нести на себе целый флот обычных кораблей, да и сам является грозной боевой машиной. Ответственность за судьбу галактики переполняет наше сердце, и мы решаем в одиночку бо-

роться за судьбу галактики. Точнее, нет, не в одиночку: как минимум, Земля будет на нашей стороне, и тамошний Ur-Quan'ский наместник немедленно получает по ушам.

Попытаемся разложить игру на составляющие. Стратегия: полеты между планетами, сбор ресурсов, продажа этих ресурсов за деньги и покупка новых кораблей вкупе с накручиванием своего крейсера. Минералы собирались десантными кораблями; процесс представлял собой аркадное перемещение по плоской карте

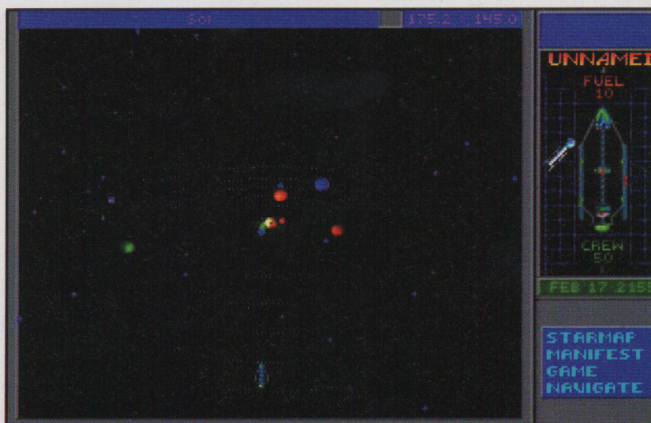
Аркада — практически все сказано выше. Встречая представителей враждебной коалиции (в гиперпространстве или около планет), мы вступаем в схватку, по очереди выпуская «дочерние» корабли или наказывая противника непосредственно крейсером (только апгрейженным крейсером — неапгрейженный имел очень мало шансов против доброй половины вражеских кораблей). Здесь стала очень важной разница в эффективности кораблей против тех или иных врагов: раньше у нас был фиксирован-

## Компанийский довесок

Надо сказать несколько слов о режиме кампании в первом Starcon'e. Воспоминания крайне смутны: этим непонятным приложением к melee действительно практически никто не баловался. Игра состояла из серий боев, целью каждого из которых было отвоевывание очередной звезды. Контролируемые звезды давали ресурсы, за которые вы строили новые корабли. Захватывая карту, вы продвигались к главной вражеской планете и главному бою. Так как самым интересным во всем этом оставались бои, а элементы стратегического маневрирования хоть и присутствовали, но в крайне небольших количествах, никто и не хотел тратить лишнее время на перемещение от базы к базе и пополнение флотилии. Бой так бой.

и уворачивание от разнообразных молний и подземных взрывов. Минералы были тем ценнее, чем хуже «погода» была на планете. Рисковать хотелось, но потеря десантников быстро отрезвляла. Плунуть на все и просто воевать было тоже невозможно: даже если предположить, что вы не теряете за игру ни одного корабля, а также принять волевое решение не апгрейдить крейсер, вам все равно нужно было перемещаться в гиперпространстве, а этот процесс сжирал море топлива. Кроме того, не апгрейдить крейсер было просто глупо: машина с удвоенными скоростью и маневренностью и утроенной боевой мощью становилась супер-грозным оружием.

ный флот, и любому «поединчику» противника мы могли выставить адекватный корабль. Теперь приходилось думать, куда и с кем ты летишь: забраться на территорию противников, умеющих становиться невидимыми, имея на борту только корабли, не умеющие наводиться на невидимых, было смерти подобно. Вновь возникал стратегический элемент: количество слотов под



А это наша родная Солнечная система. Какой безумец раскрашивал планеты такими безумными цветами — неизвестно...



корабли на крейсере было ограничено, и состав надо было подбирать очень вдумчиво. Забывание всех отсеков кораблями одного и того же любимого со временем первого Starcon'a типа было практически недопустимо.

Новые, появившиеся во второй части, машины разрушения были достойны самого пристального внимания. Около десятка кораблей были сделаны с той же выдумкой и изяществом, что и предшественники, в плане эффективности иногда даже превосходили их и, что самое главное, не нарушили хрупкий баланс melee того самого сражения «флот против флота», оставшегося и во втором Starcon'e. Аркада стала еще веселее и разнообразнее.

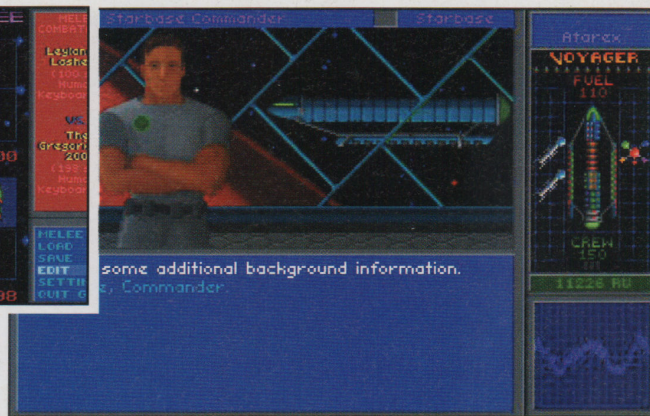
Квест. Вот тут-то начинается самое интересное.

Предыстория у Starcon'a была всегда. Люди всегда боролись с Ur-Quan'ами за свободу и не-



жившись поддержкой земной базы и освоившись со сбором минералов, мы отправлялись искать по галактике союзников. Начинались знакомства.

Каждая из полутора десятков рас характеризовалась своей зоной влияния, своим типом кораблей, своими бзиками. Перед нами открывалась история галактики, страдающей от нашествия Ur-Quan'ов: кто-то покорился, встав на сторону захватчиков, кто-то



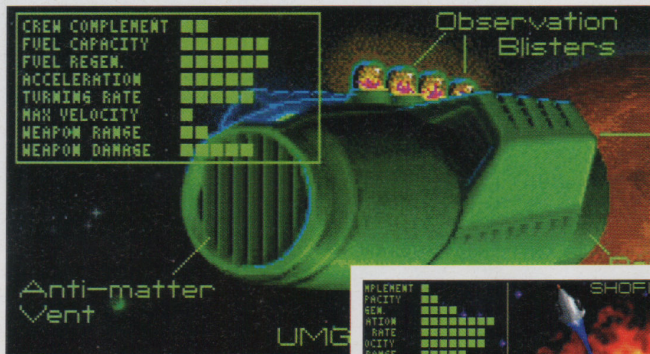
Командер с единственной земной базы — первый помощник игрока, которому потребовалась какая-либо информация. Этот парень знает все, только почему-то выдает информацию по частям...

## Ни слова о...

Третий Starcon. Надгробный камень серии (хотя, если мне не изменяет память, планы бросить сверху еще один булжик пока что не отменены окончательно). Четвертая часть, с упором на аркаду и последние достижения графики, может оказаться настолько ужасна, что даже и думать страшно). Вновь огромная галактика, вновь десятки бестолковых и теперь уже известных по предыдущей игре всенародно любимых инопланетян, вновь стратегия, путешествия, приключения, диалоги... Почему же никто в это не стал играть? Starcon 2 — произведение искусства. Авторская вещь. В Starcon 3 авторы сменились. Этого было достаточно. Форма та же, но диалоги уже не настолько смешны, приключения не настолько увлекательны, даже бои не настолько захватывающие. Было просто скучно. Скука была совершенно очевидна, как бы ни хотелось получить продолжение игры мечты. Обида, разочарование, грусть по ушедшему хиту — весь набор разом: далеко не все фанаты Starcon 2 прошли третью часть хотя бы до середины, хотя сама по себе игра была эдаким крепким середнячком с некоторыми достоинствами. Просто контраст угнетал.

зависимость, каждый тип кораблей всегда пилотировался представителями определенных рас, но все это проступило из-за melee только после появления истории Starcon 2. Вся стратегия и все бои связывались в игре центральным сюжетом: зару-

ушел в глухую оборону, кто-то так продвинулся в медитации, что усилием воли смыслился в квазипространство, а кто-то вообще не обращал внимания на происходящее, увлеченный междоусобными распрями; и все это было приправлено индивидуальностью



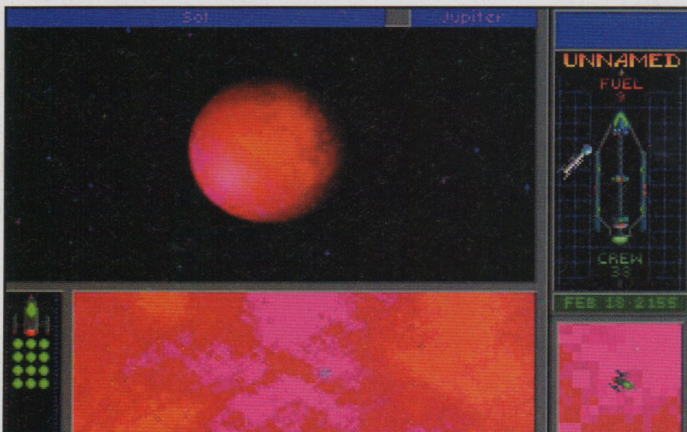
прохождения. Во многом линейный 256-цветный мир жил так, что реального мира просто не существовало. Часы сборов минералов, часы боев, непрерывное веселье при виде инопланетян, горящих о пропаже бесценного артефакта (бессмысленного куска железа. У нашего героя был шок, когда он находил эту хрень и понимал, о чем же так убивалась целая раса). Совершенно живая игра, бесконечно реиграбельная из-за аркадной части и потрясающе атмосферная из-за квестовой. Мегахит.

Открою вам маленький секрет: я играл в это не в 1994-м, в год выхода, а в 1997-м. Так получилось, что в жизни у меня был двухлетний перерыв с играми, и классику я наверстывал



вкусов и пристрастий. Она практически рулила. Атмосфера Starcon'a — жемчужина компьютерных игр. Игры с такой атмосферой составляют золотой фонд.

Прошло еще четыре года. В комплекте второй GeForce, игры дважды становились на порядок сильнее графически, да и геймплей начинает подтягиваться. В «Дюну» играть невозможно при всем моем уважении. Зарубиться в Starcon — и сейчас милое дело. Главное — чтобы хватило 640 килобайт нижней памяти. MG





# VENOM

CODENAME: OUTBREAK

## VENOM – тактический 3D action

События игры, переносят нас в 2034 год, когда Земля едва не погибла от столкновения с кометой и сотни метеоритов, которые огненным дождем обрушились на поверхность, неся смерть и разрушения. Вместе с метеоритами на Землю были занесены споры инородной формы жизни, которые в земных условиях начали быстро развиваться...



Игроку предстоит управлять отрядом из 2 человек специального назначения, выполнить 14 напряженных и опасных миссий на объектах, захваченных чужими, спасти выживших людей, проводя диверсии, предотвращая запуск ядерного оружия, добывая важную информацию, образцы и многое другое. Высокий искусственный интеллект врагов не даст ни на минуту тебе расслабиться и держит тебя в напряжении на протяжении всей игры.

- Оригинальный singleplayer – игрок управляет отрядом из двух солдат, что открывает неограниченный простор для тактических действий.
- Динамичный сюжет и атмосфера игры.
- Высоко детализированные уровни сочетают в себе как закрытые пространства, так и огромные открытые пространства.
- Возможность набирать членов отряда между миссиями, а также подбирать им амуницию.
- Каждый солдат, который игрок может взять себе в команду, характеризуется набором параметров, которые определяют специализацию этого солдата. В процессе прохождения игры, параметры солдат увеличиваются.
- В игре реализованы алгоритмы виртуального слуха и зрения компьютерных противников, благодаря которым удалось добиться реалистичного поведения и адекватной реакции компьютерных противников на действия игрока.
- Реалистичные характеристики оружия.
- Возможность игры по сети до 16 человек и через интернет (Cooperative, CTF, Capture the Crystal, Black Box)

г. Челябинск  
Ул. Целинга д.64

г. Махачкала  
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск  
Ул. Энгельса д.76  
Ул. Рубина д.5  
Проспект Ленина д.23

г. Норильск  
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск  
Ул. Ленина д.10  
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск  
Ул. Некрасова д.1  
Ул. Байкальская д.69  
Ул. Литвинова д.1  
Ул. Урицкого д.1, д.18  
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа  
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь  
ул. Коминтерна д.42  
магазин «Ифра»  
ул. Комсомольская д.58

г. Краснодар  
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань  
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир  
ул. Каманина д.30/18

г. Воронеж  
Ул. Плеханова д.48  
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгоград  
Ростовская обл.  
ул. Строителей д.21  
пр. Курчатова д.17

г. Курск  
ул. Ленина д.2,  
гостиница «Центральная»  
5 этаж

г. Саратов  
Ул. Астраханская д.140  
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут  
Ул. Энгельса д.11 блок «Б» клуб.  
«Дигер»  
Ул. Майская д.14  
Ул. Мира д.37  
магазин «Дрим»

г. Магадан  
Парковая д.13 к.205

г. Якутск  
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты  
ул. Фермана д.15

г. Саранск  
ул. Пролетарская д.46

г. Москва  
Сеть магазинов «СОЮЗ»  
ТВЦ Горбушка Ул. Барклая д.10  
корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург  
Загородный пр. д.10  
Невский пр. д.52/54  
Лиговский пр. д.107  
Василевский остров, Средний  
пр. д.46

г. Барнаул  
Социалистический пр. д.109

г. Южно-Сахалинск  
Ул. Емельянова д.34А



©2001 GSC ©2001 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru и



Черный ворон тихо свищет над седой равниной моря, разгоняя попугаев, робкий пингвин ножик точит. Постоянные бури практически сводят на нет попытки метеорологов предсказать погоду — ураганные порывы ветра уносят привязанные к хлипким веревочкам метеозонды. В связи с чем каждый новый ураган оказывается для метеорологов неожиданностью, причем нельзя сказать что приятной. Раздосадованные отсутствием прогнозов люди сидит дома, изредка выбегая на улицу за продуктом. Недовольство зреет в народе. Его подпитывают провокаторы, распространяющие фальшивые сводки погоды через радио и глобальную информационную сеть Интернет. Кажется, что еще день, и возмущенные массы сметут с лица земли проклятый гидрометцентр. Для этого в окрестных селах уже сформированы добровольческие отряды спецназа, называющие себя «Пингвины Гумбольдта» — жестокие полупрофессиональные воины, которые уже не могут жить в таких условиях: им нужно знать, какая будет завтра погода над седой равниной моря, чтобы понять что и куда прятать.

Ну как, страшно? Еще бы, я и сам немного испугался, пока писал это. Разумеется, пока дела обстоят не так серьезно, однако метеорологам есть над чем задуматься. Сколько можно уже предсказывать ураганы, когда светит солнце, и наоборот?



# ОБОЙМА

Я понимаю, сложно, конечно, предположить, какая погода будет завтра или послезавтра, кто же спорит! Но можно ведь найти какой-нибудь выход! Мы, к примеру, в своей рубрике предсказываем, какая была игра, постфактум. Неужели так трудно печатать прогноз погоды на вчера? Глубокомысленно так рассказывать народу: вчера в Москве был ливень, сопровождавшийся ураганными порывами ветра. Температура воздуха была 13–15 градусов. На дорогах гололедица. И все будут просто счастливы! Это сейчас люди волнуются: что это такое вчера свалило дерево на мою машину?! А теперь они прочтут, что это был ураган, и успокоятся!

Все должны равняться на MegaGame'овскую обойму, и в первую очередь Росгидромет.

Панков Николай





74

Independence  
War 2



77

Противостояние III:  
Война продолжается

80

Z2: Steel  
Soldiers



84

Diablo II Expansion Pack:  
Lord of Destruction

88

Чернокнижник



92

Icwind Dale:  
Heart of Winter:  
Trials of the Luremaster



94

Посланник



97

Пророк и убийца II:  
Тайна Аламута



100

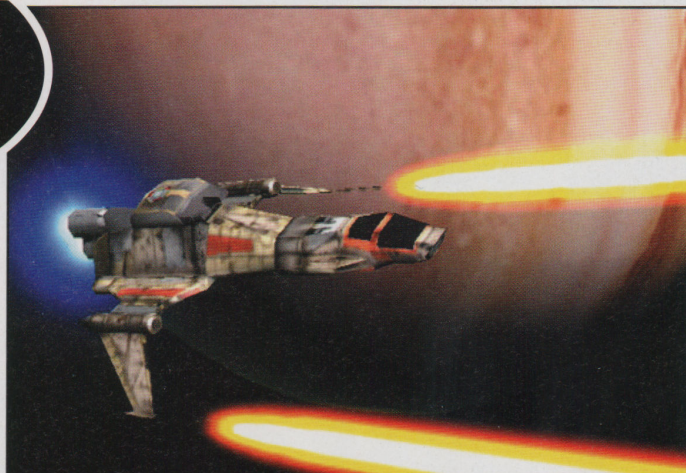
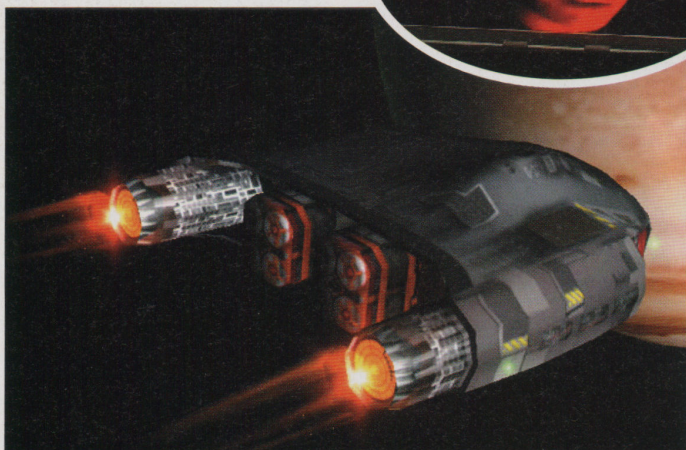
Dragon Riders:  
Chronicles of Pern



104

Startopia





# INDEPENDENCE WAR 2

Бегущий по лезвию ХАОСА

Дмитрий Макунин



**аспорм**

## Independence War 2

**Жанр:** action  
**Разработчик:** Particle Systems Action  
**Издатель:** Infogrames



[www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)

### Системные требования:

**Процессор:** 300 МГц  
**RAM:** 64 Мбайт  
**Video:** 4 Мбайт

Здравствуйте, мои маленькие любители игр в стиле action! Сегодня мы с удовольствием перемоем косточки явлению, носящему в миру имя «Война за независимость 2». Это классический представитель своего жанра, не обремененный требующей усилий мысли сюжетной линией и способный смутить не только неопытного желторотого юнца, но и бывалого **истребителя** советских вертолетов и инопланетных космических флотилий. Начнем с сюжета.

**И**дея незамысловата. Вы — маленький мальчик со странным именем Кол (а что делать!), который, несмотря на весьма юный возраст, уже путается на своем маленьком звездолете под ногами у отца. Отец активно добывает различные полезные ископаемые на космических шахтах. Вам только что исполнилось двенадцать лет, вы скромно намекаете об этом папе, и он понимающе посылает вас. Домой за подарком. Семейную идиллию нарушает лишь появление некоего мерзкого типа, желающего развести папу на деньги. Папа, разумеется, непре-

клонен, он не намерен пособничать бандитским элементам!

В конечном итоге бандитские элементы обиделись и в количестве трех кораблей, без объявления войны вероломно напали на мирно пашущего папу. Папа бы рад выпустить крылья и улететь, но не тут-то было. Плохие дядьки успешно реализуют численное преимущество, вследствие чего вы остаетесь сиротой.

Обратив свой взор на подарок, заботливо оставленный для вас папой, вы обнаруживаете, что это не что иное, как искусственный разум, заключенный в компьютер. С этого момента ваша жизненная позиция коренным образом меня-

ется. Теперь вы, как минимум, «СуперРадж, защитник всех обиженных, униженных, слабоумных и умалишенных». И пусть некоторые злобно называют вас за глаза пиратом, мы же будем выше этого! Знания, которые вы получите от свежеподаренного приятеля, помогут для начала вылететь в жестокый и неприветливый космос, а затем попытаться там выжить. Конечная ваша цель — месть за отца.

### Хтой-то там по полю скачет...

Джойстик (в простонародье кайфшток) навсегда! Это потрясающее изобретение человеческой психической аномалии подходит сюда как нельзя лучше! Каких только



выпендрежей не сотворишь, имея в руках сей чудодейственный инструмент, тем более когда у тебя на экране бесконечный космос. Зеленого цвета. Но что нам зеленый космос, мы и не такое видали! Итак, любуясь на мягкие тона законного пространства, скромно и ненавязчиво отправляемся в путь.

*Вот к чему должен стремиться каждый сирота — крепкая, сложенная команда.*

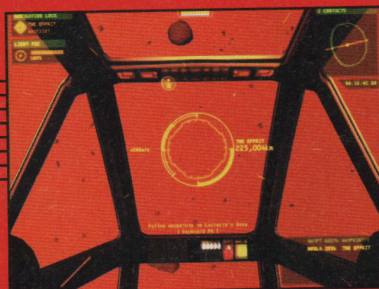


**Весьма рекомендую держаться поближе к обломкам сбитых вами (и не только) кораблей, а также постигать азы торговли на дружелюбных космических станциях.**

Его подскажет все тот же лисый дядька, что изменил нашу жизненную позицию. Он поведает о тайнах огромного куска железа, смело называемого нами кораблем, пояснит, куда лететь, порой не говоря зачем, и будет маячить перед

ским амбициям, ни конечной цели путешествия. Напугать ею можно разве что совсем уж крохотный кораблик, вроде того, на котором летали мы в юности, досажая папе, либо забытого всеми обитателя какой-нибудь русской станции, запущенной еще во времена четвертых пентиумов. А посему весьма рекомендую держаться поближе к обломкам сбитых вами (и не только)

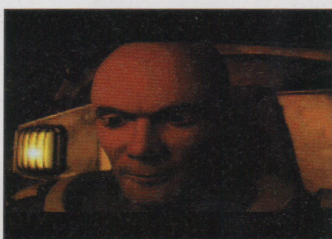
пилот, который, в отличие от наших аналогов, всегда бывает трезв и летает по настоящим звездным картам, а не по пачке «Беломора». Функций у автопилота несколько. Можно просто болтаться за выбранной вами целью по окружающим зеленым пространствам, а можно взять понравившийся кораблик на прицел и летать за ним, изредка постреливая. Эти дейст-



глазами практически все время, потраченное на прохождение игры. Но, несмотря на надоедливость этого персонажа, рекомендую относиться к нему с уважением и периодически прислушиваться к его советам. Помогает.

Ракетница, не без иронии имеваемая создателями игры пушкой, никоим образом не соответствует ни размерам данного нам судьбой дредноута, ни нашим завоеватель-

*А эта героическая личность — папа главного героя. Пусть земля ему будет пухом.*



кораблей, а также постигать азы торговли на дружелюбных космических станциях. Там можно найти все, что вашей душе угодно, — от простеньких пушек до устрашающих одним своим видом лазерных и ракетных установок. Вот только добраться до них будет ой как нелегко!

Но давайте сначала научимся летать — стрельба еще попортит нам нервы, а вот без разумного пилотирования можно помереть, ни разу не выстрелив. И тут на помощь приходит воспитанный мною выше джойстик. Поскольку в игре используется чуть ли не вся клавиатура, раскладка которой оставляет желать лучшего, то наличие вышеуказанного благословенного предмета спасает и возвеличивает. Управление становится простым до неприличия, после полета на корабле с использованием джойстика хочется немедленно идти сдавать на права — такую ощущаешь уверенность! Можно, конечно, постараться и все же врубиться в какой-нибудь метеорит, но это требует больших усилий. А для особо одаренных в игре предусмотрен авто-

вия, правда, не всегда проходят как задумывались: последний, на ком я опробовал эту стратегию, вломил мне так, что... впрочем, это неважно.

Скорость автопилот регулирует автоматически, снижая ее по мере приближения к заданному объекту, однако умом не отличается: включив его среди перекрытий какой-нибудь станции, вы рискуете там и остаться. В этой ситуации он способен заблудиться в трех соснах. Но его несомненные достоинства играючи затмевают имеющиеся недостатки.

В процессе игры вы заметно взрослеете, если я ничего не путаю, лет этак на двадцать, попутно приобретая массу врагов, которым, видите ли, не нравится, что вы расстреливаете тут всех подряд, оповестив окрестности о появлении нового Робина Гуда космического масштаба. Они будут всячески строить вам козни, дабы максимально надежно прекратить ваше существование в их жизненном пространстве, а ваша задача — стараться не попасться в расставленные ловушки, надеясь на компьютер, свою голову







(ой зря!) и новоявленных друзей. Да-да, именно. Ведь там, где есть великое множество врагов, обязательно найдется малая толика друзей! Всего их четверо. Всех их вы найдете либо случайно, освободив из плена на каком-то космическом корабле, либо наняв на какой-нибудь станции (дружба дружбой, а табачок...). Они станут служить вам верой и правдой, пока смерть не разлучит вас. У каждого из них будет своя специализация — это или пилоты-профес-



Вот так вы будете выглядеть в самом начале игры.



Знакомьтесь — главный плохой дядька. Убьете его — игра закончится. Так что пусть пока поживет.

## Восторги

Да здравствует местная графика! Она, безусловно, заслуживает похвалы, поскольку окружающее нас пространство настолько не вызывает сомнения в своей реальности, что желание схватить штурвал и стремительно врезаться в грозный строй безобидных грузовиков-многоотнажников растёт с каждой секундой игры. Геймеры, наделенные лишь джойстиком, а то и того хуже — лишь клавиатурой, меня поймут. Какая тоска — куцые движения кнопочек вместо полета мысли! Но это все лирика! Перейдем к практике.

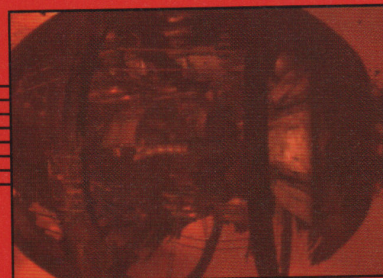
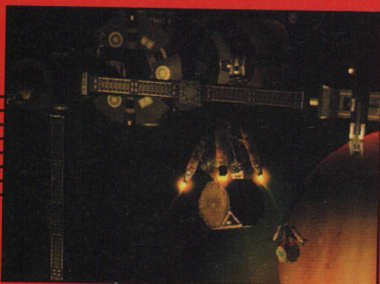
Прекрасно реализована карта звездных систем. Она легка в управлении, доступна даже пятилетнему ребенку, поэтому значительно облег-

сторожевых кораблей, которые непременно решат, что их святой долг — проделать несколько дырок в корпусе вашего тихохода. И то и другое одинаково неприятно, поскольку непосредственно связано с окончанием процесса иг-

**В процессе игры вы заметно взрослеете, попутно приобретая массу врагов, которым, видите ли, не нравится, что вы расстреливаете тут всех подряд.**

ры досрочно. Но, несмотря на всяческие неприятности, коварно расположенные на пути главного героя, в каждой звездной системе есть чем полюбоваться. Вы обязательно пройдете сквозь грандиозный метеоритный дождь, свидетельствующий о былом величии находившейся на его месте планеты, повстречаетесь с разноцветными планетами и узрите массу разных солнц. И это далеко не полный список.

Прекрасно прорисованы корабли. Начнем с их несметного коли-



сионалы, которым можно без лишних опасений доверить пилотирование вашего корабля, или стрелки-снайперы, сшибающие одним выстрелом корабли класса Huge, посадив которых на заднюю пушку можно не опасаться нестандартно ориентированных противников. Все они без исключения чертовски полезны, так что советуем уделить им максимум внимания.

Теперь затронем такую тему, как апгрейд. Жизненно необходимо знать, что имеющийся корабль, конечно, можно будет сменить на корабль другого типа, но гораздо интересней будет, получив в свое распоряжение дряхленький «Запорожец», срезать ему крышу, расставить мосты, приделать колеса от «БелАЗа», выкрасить в черный цвет, поставить поисковые фары и движок от трофейного «мессершмита», а затем гордо продефилировать мимо демонстрирующих достоинства своей ротовой полости ГИБДДшников. Улавливаете, о чем я?! Не меняйте шило на мыло, гораздо проще будет приставить к старому корпусу новый движок и тому подобные прибабасы.

чает жизнь. Изначально она необходима для выполнения первичных обучающих заданий, затем вы столь же успешно будете пользоваться ею для передислокации. Нажав на нуж-

чества; только я насчитал их более двадцати, и каждый имеет свои собственные, присущие лишь ему особенности. Например, скауты, знакомые всем еще со времен Master of Orion, имеют потрясающую способность вдребезги разлетаться при первом попадании в них. Надо отметить, что взрывы смотрятся бесподобно, но чему я удивляюсь — пиротехника всегда была коньком американцев. Совершающий крутой поворот гигантский крейсер прорисован очень тщательно, кажется, что он вот-вот вылетит из экрана и начнет шастать по аппаратам увлечшегося геймера.

Честно говорю — я не знаю, сколько времени вы потратите на эту игру. Не исключаю варианта, что в конечном итоге ваша жизнь начнет свое плавное течение под девизом: «Я с этой работой (учебой) совсем компьютер забросил!» Но это не страшно, ведь в жизни главное не работа. Главное в жизни — в процессе мщения намать бока плохим дядькам, попутно любясь местными пейзажами. Я мстю, и мстя моя страшна! **Me**

**Прекрасно реализована карта звездных систем. Она легка в управлении, доступна даже пятилетнему ребенку, поэтому значительно облегчает жизнь.**



## ИТОГО

Маленький мальчик с неприличным именем Кол вечно путается под ногами у своего отца, прославленного шахтера-стахановца. И как только папа отослал, наконец, домой надоедливый сорванца, его место тут же заняла группа нахальных рэкетиоров. С этого момента ваша задача — отыскать главу преступников, сделавшего вас сиротой.

ную вам планету, а затем включив автопилот, вы можете с гордостью преисполниться чувства собственной значимости. Игра вроде идет, корабль вроде летит, а усилий для этого прилагать не надо никаких.

У всех шестнадцати имеющих в распоряжении звездных систем свой характер. В какой-то захочется расслабиться, водрузив ноги на штурвал, но, как только вы пересечете границы системы и войдете в соседнюю, вполне вероятно нарваться на неприятности в виде здорового метеорита, радостно летящего вам навстречу. Можно наткнуться и на пару-тройку





Сергей Orioner Банников (orioner@lv.ru)

# ПРОТИВОСТОЯНИЕ III: ВОЙНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Снова в бой

Давно смолкли залпы орудий, вокруг мониторов лишь свет. На чем проверяются люди, если войны уже нет? А кто, собственно, сказал, что ее больше нет? Война всегда с нами, и это подтверждается выходом официально локализованного аддона к игре «Противостояние III». И **название** у него такое оптимистичное — «Война продолжается». Правда, у оригинального продукта название еще более **убийственно** — Sudden Strike Forever. А вы говорите, мир во всем мире. Это в мире — мир. А у нас — война во всей войне!

**Д**ля тех, кто до сего момента ни разу никому не «противостоял», расскажем немного об основном продукте. Игра «Противостояние III» представляет собой тактический симулятор реального времени, повествующий о событиях Второй мировой войны. Действие происходит в изометрической проекции, движок является спрайтовым, но это игру нисколько не портит. Реальность времени несколько компенсируется наличием в игре паузы, в течение которой можно рассматривать карту и отдавать любые приказы войскам. С другой стороны, приказы не обязательно будут

исполняться в точности так, как вы задумали, — реальность в виде вражеских отрядов вносит свои коррективы. При этом какая-либо возможность пополнить свои войска, как это обычно принято в классических стратегиях, отсутствует. Сколько юнитов выдано на миссию, столько и придется использовать, — разве что по сценарию положено подкрепление, на качественный и количественный состав которого влиять опять-таки нельзя. Зато детальность представления юнитов просто потрясает. Здесь нет абстрактных танков, пехотинцев и пушек — каждая боевая единица, каждый самый заваливающий солдат имеет точное во-

енное наименование, описание оружия, и его боевые характеристики максимально приближены к реальным (или по крайней мере к тому, что считают реальностью разработчики). Отличительным моментом является также полная поддержка национальных особенностей — вплоть до языка. Представитель каждой из встречающихся в игре сторон (замечены русские, немцы, американцы и англичане) говорит на своем родном языке. Хорошо, что в детстве я изучал немецкий язык как наследие той самой войны, которая и является театром военных действий в «Противостоянии». Редуцированные до микроскопических



Паспорт

**Противостояние III:  
война продолжается**

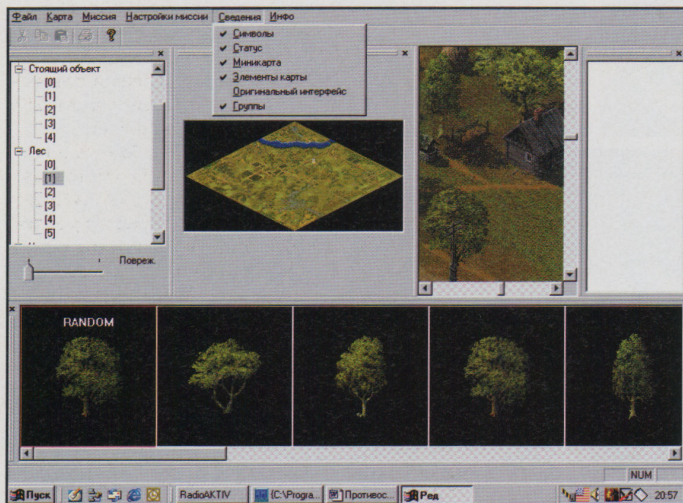
Жанр: RTS  
Разработчик: CDV/Fireglow  
Издатель: Руссобит-M

www.russobit-m.ru/rus/games/ssstrike/

Системные требования:

ОС: Windows 95/98  
Процессор: Intel Pentium 200  
RAM: 32 Мбайт  
CD-ROM: 8x  
Video: 3D-ускоритель, 4 Мбайт  
HDD: 480 Мбайт





теперь размеров остаточные знания Hochdeutsch все же позволили мне не только опознать немецкую речь, но и более-менее адекватно распознавать ее.

*Внешний вид предлагаемого редактора миссий.*

а за ближайшим леском расположился минометный взвод. Но и рота пехоты не спасет танки от неминуемого разгрома, если не удастся справиться с тройкой бронетранспортеров с мощными пулеметами. А уж попытки штурмовать в открытую укрепленные огневые точки противника иначе как самоубийством назвать нельзя. Будь ты хоть трижды Александр Матросов — на все пулеметы пехоты не напасешься. Короче, к стыду своему, вынужден сообщить, что, несмотря на звание лейтенанта запаса, в течение первоначального знакомства с предметом рассмотрения лютые враги дали мне прикурить настолько хорошо, что дым из ушей валит до сих пор. Надо са-

миссий (о нем поподробней ниже), новыми миссиями как для одиночного игрока, так и для мультиплеера, а также новыми кампаниями. Они достаточно короткие, если не сказать краткие, — всего три миссии на каждую. Самых по себе кампаний четыре — за каждую из основных стран-участниц войны: СССР, Германию, США и Великобританию. Брифинг к миссиям дается на соответствующим образом отформатированном экране. Например, при игре за СССР на экране присутствует неизменный «Беломор» с альтернативной картой боевых действий на нем. Наряду с новыми кампаниями, доступны и все старые (пункт меню так и называется «Старые кампании»). В отличие от

**Желательно перед началом игры прочесть воспоминания какого-нибудь маршала или хотя бы генерала. Неплохо закончить Академию Генштаба. На худой конец сойдет и военная кафедра приличного вуза.**



Сразу могу сказать любителям ближнего боя — играть в «Противостояние» очень сложно. Желательно перед началом игры прочесть воспоминания какого-нибудь маршала или хотя бы генерала. Неплохо закончить Академию Генштаба. На худой конец сойдет

**При выделении транспортного средства в верхнем левом углу экрана оказываются пиктограммы юнитов, находящихся внутри машины. Достаточно странно, что этого не было раньше.**

и военная кафедра приличного вуза. Правда, со специальностью «противовоздушная оборона» в игре делать нечего — бои идут наземные. Все те, кто не имеет военного опыта за своими плечами, вынуждены на горьком опыте понимать, что десять танков, оказывается, совсем не такое грозное оружие, если за деревьями прячутся люди с противотанковыми ружьями, поле заминировано,

даться за книги по тактике сухопутного боя или получить несколько уроков у бывалых командиров — иначе нечего и надеяться сравнять счет...

Но что это я все о грустном. Вернемся же к предмету разговора. Адаптация под оптимистичным названием «Война продолжается» отличается от собственно «Противостояния III» наличием редактора

них, все доступные миссии находятся в едином списке. Для того чтобы новые миссии визуально выделялись, они помечены префиксом «ПВП». Всего новых миссий восемь: «Встреча генералов» (нужно перевести трех раненых генералов с трех различных углов карты в четвертый), «Наступление в пустыне», «Объединить войска», «Операция в пустыне», «Освобождение»,



*Главное меню с установленным аддоном. Виден переключатель сложности игры.*





Высадка немецких парашютистов в тыл советских войск. Предстоит серьезная диверсия...

«По всему фронту» и «Только самое важное».

Из заявленных усовершенствований самой игры можно отметить следующие. При выделении транспортного средства в верхнем левом углу экрана оказываются пиктограммы юнитов, находящихся вну-

с этой задачей орудией расчет справляется вполне самостоятельно. Кроме того, из гаубиц теперь можно бить по наступающему врагу прямой наводкой. Последним улучшением артиллерийских орудий является их перезарядка без использования грузовиков снабже-



Описание миссий в каждой из кампаний проходит с учетом национального колорита.

Flak-88, транспортер Sd.Kfz.11, 150-мм гаубица, противотанковая САУ Hummel, противотанковая САУ Hetzer; для туманного Альбиона — легкий танк Tetrach, тяжелый танк Matilda, танк Crusader, 25-фунтовая гаубица, базука; и наконец, для США — 105-мм гаубица M-37, грузовик Mack 6x6, гаубица M1A1. Не знаю, как у кого, а у меня от одного этого перечисления ум совсем зашел за разум, а ведь упомянуты далеко не все юниты...

Отдельно следует сказать о редакторе миссий, который приложен к аддону. При установке дается только краткое упоминание о его существовании, отдельная иконка в меню для него не появляется (не умеют). Но мы-то, люди бывалые, тертые, знаем, где что лежит. Поэтому обнаружив в каталоге Program files/Противостояние 3 файл qed.exe, я запускал его спокойно и уверенно — и несколько не ошибся в результате. Стандартный Windows-интерфейс полностью ло-



три машины. Достаточно странно, что этого не было раньше. Может быть, это сделано специально, чтобы разработчики потом могли улучшать уже готовый продукт? То же касается и введенной возможности разгружать транспорты одним щелчком мышки. Добавлены также новые типы карт — зимние, осенние и пустынные, но здесь, скорее, трудились не программисты, а дизайнеры. Отрисовать такое количество всяких больших и малых объектов, пусть даже и не полигональных, а спрайтовых — задача, с одной стороны, как бы и творческая, но с другой — напоминает гонку на выживание. Изменилось и поведение отдельных юнитов. Например, если легкие орудия по-прежнему могут перемещаться при помощи пары артиллеристов (бедные brave солдаты — такую тяжесть таскать по пересеченной местности), то тяжелые пушки и гаубицы могут перевозиться только тягачами, в роли которых выступают и армейские грузовики. Хорошо, что для разворота орудий в нужную сторону не требуется никакая дополнительная техника —

ни, посредством одних лишь снарядных корзин.

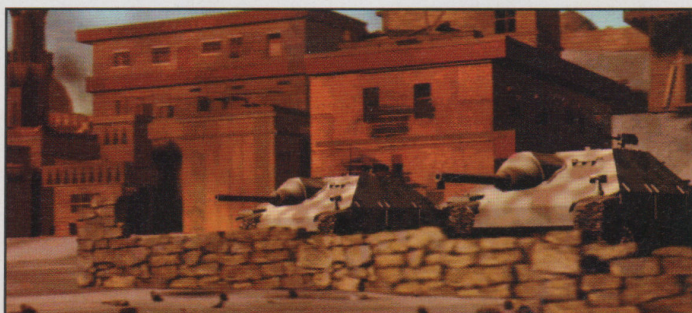
Естественно, что новый продукт немислим без добавления новых юнитов. Справедливости ради стоит отметить, что и без этих добавлений с непривычки глаза могут разбежаться от обилия боевой техники и разнообразных воинских частей. Тем не менее к уже имеющемуся великолепию прибавились врачи (для всех сторон); для СССР — тяжелое орудие Бр-5, 152-мм гаубица, 160-мм миномет, джип ГАЗ-67б, ИСУ-152, грузовик ЗИС-42, солдаты войск НКВД; для Германии — автомобиль Subel, зенитная пушка



## ИТОГО

Нет никаких сомнений в том, для кого предназначен этот аддон. Для истинных знатоков военной истории. Для тех, кто на слух отличает базуку от фаустпатрона, а 150-мм гаубицу от 105-мм орудия. Для настоящих военных.

Качественный вступительный ролик — половина игры, считай, сделана.



кализован. Правда, желания создать свою собственную миссию у меня так и не возникло — это, видимо, к счастью, так как в противном случае эта статья вряд ли увидела бы свет. Уж слишком много на карте может располагаться различных объектов. Кроме того, для описания поведения юнитов используется соответствующий сценарный язык. К сожалению, инструкция для этого языка отсутствует, а сам он основан на немецком. Самое страшное в этом то, что для правильного начертания немецких слов необходимо уметь — это такие буковки с точечками наверху (их всего три — а, о и ц). А вместо них почему-то выводятся русские буквы, что отнюдь не облегчает понимание. Особенно приятно выглядит сочетание всех трех языков, например «DEFINE Luftunterstützung für Zeppelin(e) 15 1 Бомбер». Хотя в целом редактор интуитивно понятен, и при наличии свободной недели-другой вполне можно разработать собственную кампанию по оккупации деревни Ковригино с преодолением сопротивления превосходящего по численности противника. **М**





X.X.L.Самогон

# Z2: STEEL SOLDIERS

Про-Z



Паспорт

**Z2: Steel Soldiers**

Жанр: RTS  
Разработчик: Bitmap Brothers  
Издатель: EON Digital Entertainment

URL: [www.bitmap-brothers.co.uk](http://www.bitmap-brothers.co.uk)

Системные требования:

Процессор: Pentium II 400 МГц  
RAM: 128 Мбайт

Основным преимуществом первой части Z была ее уникальность: в то время, когда клоны C&C полезли несметными полчищами, только она как-то выделялась из **серой массы**. Z2 это преимущество потеряла, потому что она была не первой, — это заметно даже по названию. Однако она, несомненно, заслуживает внимания хотя бы из-за того, что является продолжением старого хита.

**З**наете вы, что представляла собой первая Z или не знаете, я в любом случае для начала с удовольствием вспомню ее, а заодно изложу свою точку зрения на эту великолепную игру, дабы проницательному читателю стало, наконец, ясно, чем это так интересен сиквел. Итак, прежде всего, первая Z — это ураганно-веселая, абсолютно бесконечная, с гордостью демонстрирующая отсутствие всякого внешнего повода война. Воевали «красные» и «синие» роботы, уже на заводе запрограммированные вести эту войну и получать от нее столько удовольствия, сколько возможно. «Штурм моста» и «Вечеринка» были для

этих стальных ребят родственными понятиями, и это было видно. А бесконечно обаятельные герои высококачественных анимационных роликов между миссиями просто заставляли влюбиться в себя с первого взгляда. Я до сих пор (с 1996 года) помню все уморительные реплики Аллана и Брэда — двух киборгов-раздолбаев с транспортного шаттла, и генерала Зода (выполненная в вороненой стали и микросхемах карикатура на командира «Летающей Кавалерии» из Кополовского «Апокалипсиса сегодня»). Атмосфера этой игры в «войнушку», где радиоэфир наполнен улюлюканьем боевых киборгов, а воздух — всеобщим весельем, азартом, пролетающими об-

ломками скал и оторванными танковыми башнями, была настолько целостной и подкупающей, что никому больше в истории компьютерных игр не удалось создать ничего подобного.

И я еще не сказал главного. Дело было не только в шутках и внешнем антураже: игровой процесс, баланс игры, ее правила тоже чудесным образом работали на эту атмосферу.

По сравнению со своей предшественницей Z2: Steel Soldiers, скажу сразу, проигрывает в одних моментах и выигрывает в других. При создании Z2 Bitmap Brothers столкнулись с серьезной проблемой: сиквел должен быть игрой категории «А», а значит ни о какой





Штурмует мост. Двадцать на двадцать при поддержке танковой техники и флота.

спрайтовой графике, ни о каких шести с половиной типах юнитов, ни о каком отсутствии сценария и речи быть не может. Игрушка стала трехмерной, получила сце-

шум вокруг инцидента. Удачи нам.

Но чем же все-таки так хороша Z? В заурядном C&C-клоне игроку при любых раскладах нужно

танк, но потом перешедший в руки противника, продолжит строить танк уже для противника. Обдумайте прочитанное. Визитной карточкой геймплея Z стала ситуация, когда робот-снайпер на раздолбанном, комично пыхтящем «Виллисе» («Хаммеры» тогда были еще не в моде) под ураганным огнем влетает на вражеский сектор, хватается за флаг и в ту же секунду разлетается в болты. «Синие» раздолбаи, только что прозевавшие квадрат с танковым заводом, тоже бегут к флагу, надеясь исправить ситуацию, но поздно: из ворот завода выезжает новенький тяжелый танк с красной полосой на борту, разворачивает башню, и вечеринка продолжается с новой энергией.

К сожалению, вступительный мультфильм выполнен в стиле комикса — получается забавно и очень стильно, но лично я ждал новой встречи с рендерными киборгами-обаяшками из первой



нарную линию, целую охапку юнитов и — ветераны, мужайтесь — возможность строить базу. Рассмотрим.

Сценарная завязка хороша: двое электронноголовых раздолбаев-разведчиков (один из которых — известный нам по предыдущим сериям киборг Брэд) во время перемирия сбивают на вражеской территории вражеский же транспортный шаттл. Мы же, вместе с Зодом командующие армией «красных» на этом участке, оказываемся в незавидном положении людей, пытающихся ловить уже попавшее в вентиллятор дерьмо. Ситуация получается неприятная, зато целями миссий снабдит нас в изобилии. Для начала, например, нужно будет отыскать затерявшихся на вражеской территории придурков-разведчиков, обнаружить и уничтожить обломки шаттла и помешать противнику поднять

следить только за двумя вещами — своей базой и своей армией, так уж исторически сложилось. Большинство разработчиков борются с этой проблемой жанра RTS, делая процесс возни с базой и армией интересней, и лишь немногим приходило в голову изменить что-нибудь в корне.

Парням из Bitmap

Brothers пришло. Они сделали стратегически значимым каждый крошечный клочок карты и заставили нас сражаться за эти клочки. Правила были такие: карта поделена на небольшие сектора, по которым рас-

**На территории каждого сектора стоит флаг. Доведи свой юнит до флага живым, и сектор твой. Чем больше захватил секторов, тем быстрее работают твои заводы.**

киданы всякие стратегически важные объекты — фабрики, ремонтные доки, пушки, бесхозная техника и так далее. На территории каждого сектора стоит флаг. Доведи свой юнит до флага живым, и сектор твой. Чем больше захватил секторов, тем быстрее работают твои заводы. Завод, наполовину построенный, скажем,

Z. К тому же в процессе собственно игры мы не увидим и таких мультфильмов: между миссиями есть только брифинги на фоне карты.

Ландшафт, как я уже сказал, в Z2 стал трехмерным: он вспух горами и провалился ущельями,

Вражеский форт уничтожен. По многолетней традиции каждый боец считает своим долгом проорать в рацию «Excellent!!!» или «A-all right!!!».







тут и там по карте раскиданы прозрачные водоемы с пальмами, а мосты, будучи разрушены, теперь выглядят по-настоящему непреодолимыми — искореженные

*Красивый пейзаж. Так и кажется, что сейчас появится дед Мазай со своими питомцами и пристанет к островку.*

ным углом камеру, юниты, путающиеся в пальмово-сосновых зарослях, и трехмерные бугры, мешающие обзору. В Bitmap Brothers это тоже поняли, и облегчили игру. Больше нет линии фронта в пять секторов шириной: как правило, мы ведем постоянные бои в одной-двух ключевых точках одновременно, баланс игры изменился, и бои идут двадцать на двадцать юнитов, а не трое на



**Взяв под контроль сектор, мы не**

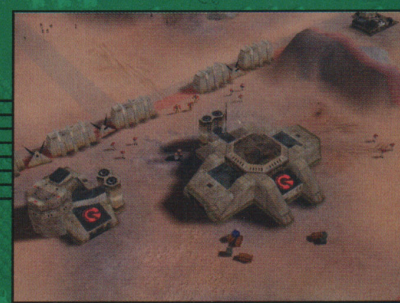
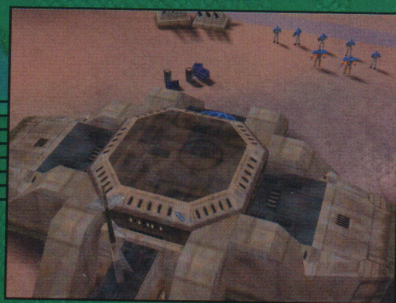
**получаем зданий, находящихся**

**в нем, их придется захватывать**

**специальным юнитом — инженером.**

одного, как раньше. Повышается зрелищность происходящего, но геймплей теряет в напряженности. Более того, дабы боевая ситуация не менялась коренным образом слишком быстро, осложни-

из жизни прифронтовой полосы идут на пользу игровой атмосфере, но настоящая Z — это не создание непроницаемой обороны для накопления толпы юнитов, и эту Z мы, похоже, потеряли.

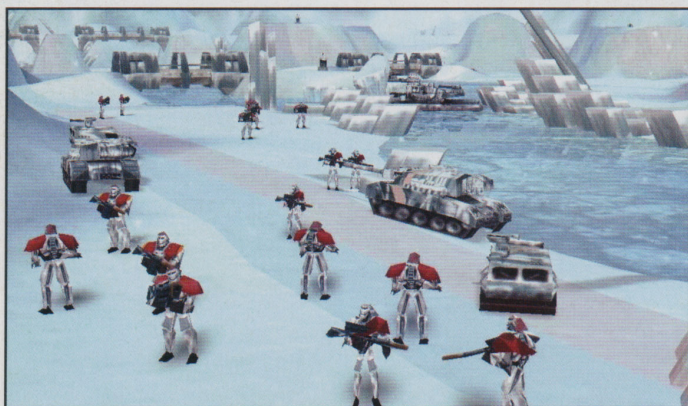


балки, торчащие по разные стороны пропасти. Здорово, казалось бы, но прочитайте врезку. Информационный канал, через который геймер общается с миром игры в Z2, не выдержит потока данных, прокачивавшегося в нашу голову через колонки и монитор в первом Z. Невозможно в считанные секунды освоиться в боевой ситуации, предугадать ее развитие и отдать команды, имея в качестве инструментов болтающуюся под случай-



**ИТОГО**

Я всегда знал, что Z2, продолжение гениальной Z, — это яркое и интересное событие, независимо от того, хорошей она выйдет или нет. Опыт меня не подвел: детище у Bitmap Brothers действительно получилось достойным самого пристального внимания.



ли процедуру захвата зданий — теперь, взяв под контроль сектор, мы не получаем зданий, находящихся в нем, их придется захватывать специальным юнитом — инженером. Технику тоже угоняют инженеры — больше нельзя потерять тяжелый танк из-за того, что сидящий внутри «чайник» высунулся из башни посмотреть, что делается снаружи, и получил пулеметную очередь в лоб, — никаких больше танков, стоящих на пограничной полосе между двумя кучками автоматчиков и переходящих из рук в руки по пять раз.

С другой стороны, мы получили морские и воздушные юниты, теперь пехоту можно сажать в бункеры, а здания строить там, где нам больше нравится, например в тылу, подальше от линии фронта и вражеских инженеров. Проносающееся над бороздящими водную гладь катерами звено вертолетов смотрится, конечно, очень эффектно, и, безусловно, такие зарисовки

В мультиплеере дела обстоят еще хуже: на больших «многоместных» картах игра превращается в бестолковое бодание. Отдельно взятый сектор здесь не представляет ценности.

**Настоящая Z — это не создание непроницаемой обороны для накопления толпы юнитов, и эту Z мы, похоже, потеряли.**

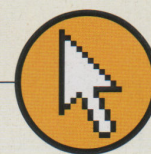
Враг закрепился на этом квадрате — захвати другой. Набрав ресурсов, строишь заводы и клепаем юниты. Дальше по стандартному C&C-сценарию.

**Не дождались**

Выяснилось, что у прогресса в игровой индустрии есть и неприятные аспекты. Казалось бы, Z2 стала лучше во всех отношениях, но играется хуже. Научатся ли Bitmap Brothers на этой ошибке? Будет ли их следующая игра продолжательницей традиций гениальной Z? Поживем — увидим. Пока же, думаю, ветеранам первой Z, так и не дождавшимся достойного продолжения игры, будет ближе готовящийся «Периметр» от KD-Lab. [ME]



## Впервые!



**Весь мир  
информационных  
технологий  
для Вас на выставке**

# IT FОРМАТ 2001

**В ПРОГРАММЕ ВЫСТАВКИ:**

- Конференции по практике внедрения информационных технологий в деятельность предприятий
- Презентации лучших образцов, продуктов и решений, наиболее успешно реализованных проектов
- Круглые столы
- Семинары
- Пресс-клуб
- Демонстрации
- Шоу-программы
- Экскурсии в потребительском зале
- Экскурсии для специалистов

**11-14 сентября 2001 г.  
г. Москва, Манежная пл., д.1  
ЦВЗ «Манеж»**



**Организаторы:**

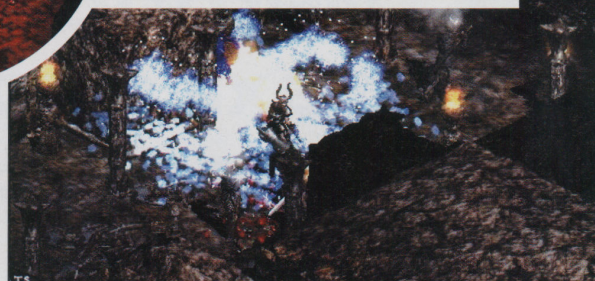
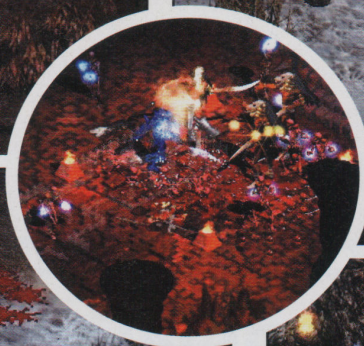
Межрегиональный  
консультационно-аналитический  
ЦЕНТР

**Согласие**

**Генеральный  
информационный  
спонсор:**







Константин Инин aka Баальзя смерть

# DIABLO II EXPANSION PACK: LORD OF DESTRUCTION

На врага медведем



Вы понимаете, что от этой статьи неизбежно будет пахнуть гайдом. В Diablo II играли и **играют все**. Те, кто играет в нее время от времени или вообще забросил, — нормальные люди. Кроме них есть еще те, кто болеет этой проклятой игрой и проводит за ней часы и дни — реальные часы и реальные дни, кто выпадает из реальности на недели и приходит в восторг от новых запредельных шмоток. И те и другие уже знают о том, что такое Diablo. О том, что такое Diablo, знают все, и ничего нового в этом ревью не скажешь. Но именно вторым посвящен этот текст.

II аспорм

Diablo II Expansion Pack:  
Lord of Destruction

Жанр: Rogue RPG  
Разработчик: Blizzard  
Издатель: Blizzard

URL

www.blizzard.com

Системные требования:

Процессор: Pentium II 300 МГц

RAM: 64 Мбайт

Место на диске: 800 Мбайт (сверх  
multiplayer install Diablo II)

**И**так, давайте вспомним диспозицию. Вовремя смотавшись от нас во втором эпизоде, Баал, Повелитель Разрушения, внимательно выслушал от Малеуса всю его трогательную историю, забрал у него свой soulstone и порвал сказчика на ме-елкие кусочки. Далее путь Баала лежал на север (хоть какое-то географическое разнообразие — запарили со своим востоком), в горы, густо заселенные гордыми варварами. Там гад думал дорваться до Worldstone, самого

здоровенного и кармического камня, папы всех soulstone'ов: этот камень должен был помочь ему отомстить за братьев и (при хороших раскладах) еще и возродить их. Придя на место, Баал снова порвал на ме-елкие кусочки еще некоторое количество народу и приступил к осаде местечка Harrogath, в котором заперлись избежавшие этой неприятной участи.

Как вы думаете, чем все это закончится? Правильно, МЫ ВЛО-МИМ ЕМУ ПО ШЕЕ!

Теперь к делу. Diablo II Expansion Pack не просто добав-

ляет в игру один эпизод — она существенно меняет и старую игру, причем меняет однозначно в лучшую сторону. Самая очевидная вещь — это ряд мелких доработок. Одним кликом мышки можно заполнить всю книжку Town Portal'ами, а пояс — лечилками. Эти же лечилки автоматически перемещаются вниз, если взять одну из середины столбика, и кнопки 1–4 остаются активными. Есть режим mini-map'a — на четверть экрана, на кнопки можно вешать не 8, а 16 скиллов и так далее. Появилась возможность носить два набора



оружия, которые меняют посреди боя нажатием клавиши, и режим 800x600. Дело не только в том, что пиксели не так торчат и все выглядит поаккуратнее, а еще и в стратегических преимуществах — обзревается заметно большая зона. Стало писаться все — на сколько увеличены параметры шмотки вместо общего increased, сколько именно добавит камешек, вставленный в socket. В общем, Diablo II стал удобнее.

К списку удобств относится и ситуация с наемниками. Их стало можно лечить, одевать, воскрешать. Это означает, что наемники стали реально полезной вещью: всю экспу, которую они настругали с монстров, вам дают в полном объеме, и процесс несколько уско-

эпизода за один из квестов вам поднимают resist'ы на 10, и все немножко стабилизируется.

Наконец, подправлены skill'ы у всех старых персонажей. Изменения сделаны преимущественно в сторону усиления (скажем, паладину наконец-то сделали человеческий, с растущим damage'em

Zeal, а барбу в masteries добавили вероятность deadly strike'a). Занижено только то, что было совсем уж перекачено. В целом баланс стал приятнее, но это описывать бесполезно — надо пробовать.

Последняя фишка: теперь, если на nightmare и hell'e подобрать тело там, где вас убили, то часть экспы вернут. Гады.

Ах, да, вдвое увеличен размер stash'a!

**К списку удобств относятся и ситуация с наемниками. Их стало можно лечить, одевать, воскрешать. Это означает, что наемники стали реально полезной вещью.**



ручные (!) посохи, у паладина — щиты, у некроманта — щиты, у амазонки — колья (о новых классах расскажем позже). Паладинские щиты в обязательном порядке имеют +X to all resistances, посохи у sorceress, как правило, прибавляют ей жизни и маны и так далее. На всем на этом могут висеть бонусы к скиллам (теперь у того же некроманта могут висеть одни бонусы на палочке, а другие на щите). В общем, вещи правильные и полезные.

Crafted items. В любимом народом Horadric Cube'e теперь можно делать совершенно чумовой силы шмотки по заказу. Рецепты болтаются в сети уже давно, craft'и — не хочу. Шмотки действительно получаются очень разнообразные и очень сильные.

Ethereal items. Прозрачные (в inventory и на персонаже) предметы с увеличенными в полтора раза основными показателями. Минус — их нельзя чинить. Наиболее



ряется. Кроме того, у наемников бывают достаточно высокие resist'ы, что полезно при битве с некоторыми боссами. Здесь надо еще учесть, что повышены penalties на nightmare и hell — вы получаете -40 ко всем resistances в первом случае и -85 во втором. Ситуация неприятная, хотя сильно пугаться тоже не стоит: в пятом

### Шмотки

Прежде всего тупо перечисляем добавившиеся классы.

Elite items. Следующая ступень после regular и exceptional. Та же картинка, еще более сумасшедшие показатели.

Class-specific items. По одному типу для каждого класса: у барба — шлемы, у sorceress — одно-

эффективно надевать такие штуки на наемников: на них вообще ничего не ломается.

Улучшилась ситуация с set items'ами (они же зеленые шмотки). Сетовые бонусы теперь работают не только при собирании всего набора, а постепенно, по мере напяливания на себя шмоток. Бо-

**Появилась масса новых префиксов для**

**шмоток. Вещь с +400 to attack rating —**

**не редкость. Встречаются шмотки,**

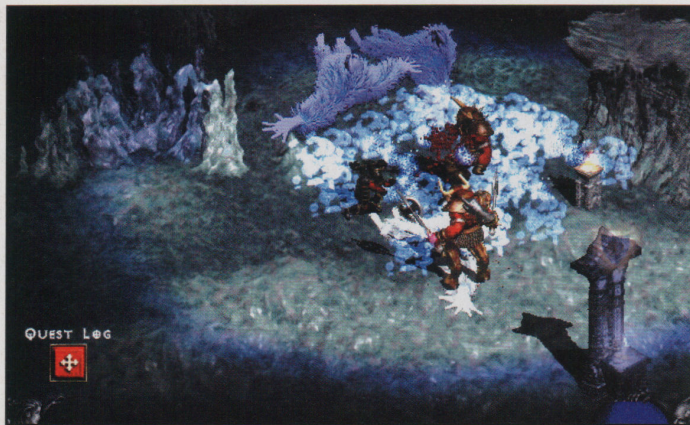
**кастующие разнообразные заклинания.**



Assassin 51 левела в сопровождении тени 20 левела и барба 51 левела мочат Дьябло на нормале, не получая за это ни хрена экспы. Картина маслом.

нусы сумасшедшие, поэтому все мои знакомые бегают в сетовых шмотках и чувствуют себя прекрасно. (На мне надеты броня и два кольца из набора Angelic Rainment. Дело даже не в том, что броня из 96 стала 228 — это немного. Дело в том, что на каждом кольце висит по +600 to attack rating, а общий бонус для набора +10 to dexterity. И все это очень приятно. Параллельно надетые Sigon'ские щит





и шлем делают 10% drain life, не говоря уж об обычных достоинствах Sigons Guard'a.)

Появилась масса новых префиксов для шмоток. Вещь с +400 to attack rating — не редкость. Встречаются шмотки, кастующие при определенных условиях разнообраз-

ный класс монстров. Особая фишка — шмотки со скиллами. Надев на палец кольцо со встроенным Telekinesis'ом, амазонка сможет двигать предметы столько раз, сколько charge'ей в этом кольце; charge'и восстанавливаются в городе. Фигня, кстати, полная (в совершенно подавляющем большинстве случаев).

Наконец, вставляемые items'ы. К драгоценным камням добавились

рассказывать ничего не буду, дабы не портить удовольствие от самостоятельного прохождения (замолкаю непосредственно перед Baal'ом — это нечто). Список бонусов за квесты: повышение resistance'ов на 10, добавление socket'ов в любой item, название item'a вашим именем, набор из трех рун, позволяющих получить крайне клевый shield. Если вы почему-либо не догадались сами, по-

**После каждого удара вокруг девушки**

**начинает летать шарик, потом следует**

**завершающий удар — и damage +1200%**

**(не опечатка), life and mana steal 150%.**

ювелирные украшения и руны. Jewel'ы отличаются от камней тем, что дают один и тот же эффект, будучи вставленными во что угодно, и при этом могут давать сразу

рядок вставления рун в щит (рунное слово — это именно рунное слово; читается в том порядке, в котором вставлены руны) — Ral, Ort, Tal.



разные заклинания (скажем, с пятипроцентной вероятностью выдающие Frost Nova'у при ударе по персонажу). Кроме стандартного +150 damage to undead могут встретиться тесаки с бонусами и к damage'у, и к attack rating'у против undead'ов или против демонов — в игре появился но-

*На экране только свои. Полный состав дружной компании традиционно находится в левом верхнем углу. Мишка в центре композиции это и есть друид.*



несколько свойств (желтые jewel'ы — 5-6 свойств легко). Руны существенно разнообразнее по свойствам, чем gems и jewels: и knockback, и -X to target's defense, и +2 to mana after each kill, и freezes target, и т. д. Руны отличаются друг от друга вероятностью выпадения (самая редкая выпадает в 144 000 раз реже самой распространенной). Наконец, руны можно составлять в слова и делать божественные (copyright) и даже еще более крутые предметы. Список рунных слов пополняется и может быть найден все в той же сети. В single пока что работает только одно слово (хватит хихикать!), об этом см. ниже. Еще одно: камни и всю эту бижутерию теперь можно вставлять еще и в щиты.

Шмотки стали интереснее. Из некоторых боссов больше не вываливается ничего крутого (Izual'у, скажем, только в патче 1.08 дали возможность подарить игроку что-нибудь ценное), но в целом хороших шмоток много; главное — добраться до nightmare.

Теперь все же о пятом эпизоде. Пятый эпизод — это круто. Больше

Снега, замороженные реки, баррикады, божественно красивые катапульты. Каиф!

### Чары

Не те, которые enchantments, а те, которые characters. Двое новых бойцов из буденновских войск — Assassin и Druid. Красавцы.

Начнем с дамы. Скилловые закладки у Assassin'a (так как прецеденты были, сообщая: у каждого персонажа есть три группы скиллов. Если вы прошли игру, так ни разу и не видев ничего, кроме самой первой группы, попереключайте закладки — они справа от дерева скиллов. Откроете для себя много нового). Так вот, скилловые закладки у Assassin'a называются Martial Arts, Shadow Masteries и Traps. Первая часть — это совершенно страшные бонусы к рукопашному бою: после каждого удара вокруг девушки начинает летать шарик (вплоть до трех шариков каждого типа); потом следует завершающий удар — и damage +1200% (не опечатка), life and mana steal 150%, враги мерзнут, горят и т. д. Завершающий удар может быть обычным или



особым (то есть тоже skill'ом). Из последних следует выделить Dragon Tail: в радиусе четырех ярдов все получают в репу 130 процентов нанесенного основной цели damage'a (для чара 20-го уровня это вполне может быть что-то вроде 300–600). Правда, всем, кроме основной цели, damage наносится огнем; те, которые с resistance'ом, выживают. У девушки есть свой класс оружия — claw. Claw она может держать в каждой руке, и тогда работает пассивный skill — chance to block. Mastery на claw (кстати, очень хорошо растущее) работает всегда. Assassin умеет вызывать своих shadow (обычную и master, одновременно только одну); та, которая постарше, на высшем уровне прокачки skill'a имеет

tance'ев, отравление оружия (очень серьезный poison damage). Обкастоваться можно только чем-нибудь одним. Наконец, ловушки — это наваривание монстрам по шее молниями и огнем, расстрел тех же монстров сюрикенами (плюс атмог из летающих вокруг нашей кра- савицы тесаков) и подрыв трупов все тех же монстров с целью умерщвления монстров новых. Кульминация. Страшное дело. Druid ходит окруженный толпой волков и прочих друзей друида. Волки бывают разных видов, и саммонить разные виды одновременно нельзя, но совершенно читерским является тот факт, что прокачка любых волков дает бонусы совершенно всем волкам и медведю (он один, но очень здоровый).

**Druid**  
**ходит окруженный толпой волков и прочих друзей. Прокачка любых волков дает бонусы совершенно всем волкам и медведю (он один, но очень здоровый).**



В последних двух случаях жрет трупы — бедный, бедный некромансер) и один из нескольких spirit'ов (увеличение жизни, подъем attack rating'a и т. д.).



1000 life'a (на Hell'e — 1500) и resistances около 60. Lightning enchanted боссы курят. Кроме того, в Shadow Masteries есть возможность convert'ить и stun'ить монстров и три очень полезные обкастовки: увеличение скорости перемещения и атаки, увеличение resis-

Бедный, бедный некромансер, как бездарно пропадают твои skill point'ы! Кроме фауны друида сопровождает один из нескольких vine'ов. Это дрянь, ползающая под землей и травящая врагов, лечащая хозяина или восстанавливающая хозяину ману, — на выбор.

**ИТОГО**  
Больше и лучше. Существенно лучше. Diablo II должен попробовать каждый, а всех, кто уже попробовал, очень обрадует продолжение.



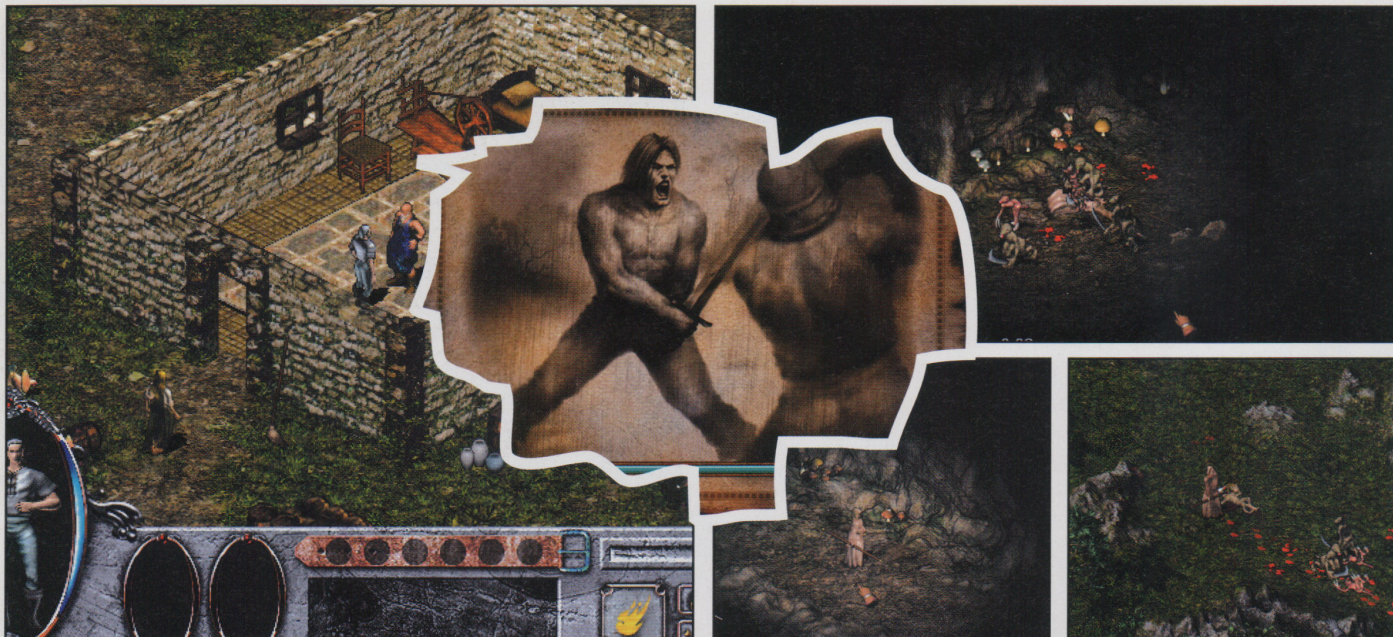
Баал. Пока что его трогать нельзя — он просто насыплет на нас прихвостней. Несколько волн, и мы войдем в тот портал и тогда уж надерем гаду задницу по полной программе.

Кроме summoning'a друид и сам может shapeshift'иться в werwolf'a или werbear'a; ряд скиллов повышает мощь этих двух его состояний, заодно (опять!) давая бонусы обычным волкам и медведям. Третья закладка друида — весьма мощная магия: огонь и ветер, от разноса противников в ключья до касования на себя армора. Одна тонкость: shapeshift'ясь, друид уже не может пользоваться магией. Приходится выбирать.

Блестящие чары (не будем заниматься сравнительным анализом — для этого есть Интернет, и если вы тусуетесь на сайтах, где обсуждается Diablo II, то и так знаете все вышеперечисленное). Чудесное дополнение к имевшейся коллекции.

Blizzard'овские гейм-дизайнеры — чемпионы. Blizzard'овские художники — чемпионы. Blizzard'овские продюсеры — чемпионы. Blizzard — чемпион. Diablo II — вечный мегахит. Не тратьте времени и не жалейте денег: 25 баксов (плюс expansion pack) за Battle.net (если, конечно, есть вдоволь Интернета) — овчинка стоит выделки. **MC**





Надежда Величай aka Pekveninos

# ЧЕРНОКНИЖНИК

Маленькая радость кровавого лишая



О, сколько нам, уважаемые, открытий чудных, диалогов содержательных и не очень, скитаний славных и всяких прочих приключений готовят игры в жанре РПГ. Так что, получив очередное задание нашей многоуважаемой редакции, воскликнула я радостно: «Сбылась, сбылась мечта иди... моя, короче! Наконец-то мне дали написать не о стрелялове-бродилове, а о **бродилове**, но совсем другого сорта, цвета, вкуса и типоразмера». Все дело в том, что именно ролеплеить мне предстояло в ближайшее время, свободное от сна, еды и прочих радостей жизни, дабы поведать вам о «Чернокнижнике».

## Паспорт

### Чернокнижник

Жанр: RPG  
Разработчик: Avalon Studio  
Издатель: «Руссобит-M»  
Системные требования:

URL: [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)

OS: Windows 9x/2000  
Процессор: Pentium 300 МГц  
RAM: 64 Мбайт

**П**ерво-наперво я, конечно, посмотрела содержание файла, гордо окрещенного Manual.doc. Надо признать, что в качестве ознакомительной записки это описание весьма полезно. Внимательно прочитав его, вы станете специалистом по истории Дманского континента, а также по части всего, что касается населения того, к которому стоит причислить и всевозможных монстров, мостриков и монстриц.

В общем-то, чтобы как следует разобраться с геймплеем, историю

континента знать не повредит. Суть в следующем. Давным-давно, когда нас с вами еще и в проекте не было, собралась группа товарищей с труднопризносимыми именами. Все как один, понятное дело, по профессии боги. Вот этот-то небольшой коллектив единомышленников и создал Дман, населил его людьми и принялся всячески вмешиваться в частную жизнь собственных творений. Один из отцов-основателей, по фамилии Харрас, со своим верным соратником Гидом соорудили каменного гиганта Галгадола. Так сказать, на страх и поучение тем,

кто останется в живых. С другой стороны, бог Харлом выступил против подобной инициативы. Естественно, нехорошие дядьки были повержены, и стали люди жить-поживать по собственному усмотрению. Шло время, возникали и исчезали королевства, а порядка все не было. И тогда придумали особо умные из дманцев основать у себя на континенте Ватикан. И настало всем превеликое счастье и благоденствие. Но тут откуда ни возьмись опять явился Галгадол и всю малину обгадил. И никто-то с ним справиться не



мог, кроме молодого человека по имени Пиац, владевшего тайнами магии. Разумеется, что, после славной победы над каменным чудищем и избавления земляков от неминуемой гибели, стал сей выюнош всенародно признанным героем, о котором слагали легенды. И после внезапной кончины Папы Шана

Разобравшись с описанием, можно запускать игру. Вам предстоит лицезреть весьма неплохой вступительный ролик, местами даже красивый, в традиционных темных тонах и с трагичной музыкой. Рекомендую, возможно, понравится, и вы будете время от времени снова его просматривать,

**Выбор типов персонажа, к сожалению, не велик. Всего классов четыре: рыцарь, воин, маг и стрелок.**

**Ни тебе клериков, ни некромансеров.**

Зекля Пиац был провозглашен новым Папой Ватиканским. Вот тут-то и происходит самое интересное. По всему континенту начались преследования на религиозной почве, инициированные новым Папой; теология, как вредное и антинаучное учение, была запрещена.

тем более что смысловой нагрузкой он отягощен не сильно, а если она и есть, то, по крайней мере, от моего пытливого умишки сумела с блеском скрыться.

Далее следует процесс создания персонажа. Выбор типов персонажа, к сожалению, не велик.



*Кровавый лишай. Основное его преимущество заключается в том, что продается он в магазине «Маленькие Радости». Интересное, надо сказать, сочетание...*

не помешает персонажу взвизгивать и верещать в случае ранений или гибели женским голосом, если, конечно, вы сгенерили девушку. Впрочем, подобных досадных



Правление Пиаца привело к тому, что всеобщее преклонение перед ним сменилось в массах народных, мягко говоря, недовольством. В это самое время вы, юный искатель приключений, и отправляетесь по поручению вашего дядюшки Рона в путь. Вам предстоит распутать массу загадок, побороть полчища чудовищ и спасти целый континент от тирании. И всего делов-то. Нам прив�кать что ли?

Если вас чем-то не устраивает мой вольный пересказ, то милости просим изучать мануал. Там, кстати, вам поведают и о системных требованиях, процессе установки, интерфейсе, использовании мышки и т. д. и т. п. Присутствует также перечень экипмента с кратким описанием, монстратник, некоторая полезная географическая информация и список основных персонажей, которые встретятся вам в игре.

Всего классов четыре: рыцарь, воин, маг и стрелок. Ни тебе клериков, ни некромансеров, абыдна, да? У каждого типа свое определенное количество бонус-очков; используя их, смоделируйте основные характеристики героя.

Честно говоря, персонаж получается достаточно хиленький, как ему и положено на начальной стадии. И экипмента у него не ахти, и денег не так чтобы много. Следует также выбрать пол и внешность. Тут прямо-таки почти разгул для фантазии: четыре типа причесок и пять цветов волос и кожи. Проще говоря, все, что связано с генерацией персонажа, сделано на достаточно высоком уровне и достойно похвал. Одно плохо: какой бы ты пол себе ни выбрал, в процессе игры все равно предстоит называться юношей. Что совсем

**Карт обещано четыре, но вот незадача, стран всего три оказалось. Но и на трех картах есть чем заняться, ибо городов и всевозможных пещер-подземелий действительно много, штук тридцать.**

*Медленно шел по полям «Чернокнижник», и ничто не выдавало в нем клона «Диаблы», кроме идентичности управления, похожести звуков и сходства графики...*

мелочей в «Чернокнижнике» столько, что хоть пруд ими пруди: ну как вам нравится типичная с виду дамочка, заявляющая, что она фермер, причем имя у нее явно мужское, да и о себе она говорит в мужском роде? Хорошо хоть в единственном числе.







После генерации персонажа следует приступить к собственно процессу игры, прочитав и одновременно выслушав вступительно-разъяснительную историческую часть. Должны же вы знать, с чего весь

вы не подумайте чего плохого, графика на уровне, вполне на высоком уровне, местами даже красиво (как я это называю), но ничего из ряда вон. А вот со сменой дня и ночи нас жестоко обманули. Я так ждала, надеялась и верила, что будет, будет мне счастье, совсем как в JA2: Unfinished business. Ан нет. Флаг тебе в руки, дорогой товарищ геймер. Или я ослепла окончательно и бесповоротно, или НИКАКОЙ смены дня и ночи в игре просто не наблюдается ни моим слегка вооруженным глазом, ни невооруженным глазом некоторых, сподобившихся немного поиграть в «Чернокнижника» граждан. И смена времен года происходит

**Заклинаний будет вечно не хватать, но находить вы их будете в самых неожиданных местах. (Ведь никто не ожидает найти что-нибудь полезное в расставленных там и тут ящиках?)**

ибо городов и всевозможных пещер-подземелий действительно много, штук тридцать, не меньше. У ботов интеллект, конечно, выше среднего, но прут они на вас как танки. Хорошо хоть догадываются переть парами, а иногда и тройками, что значительно усложняет процесс уничтожения оных всеми доступными вам средствами, как то: грубой физической силой и искусством магии. Кстати, о средствах нападения и самообороны. Оружие можно разделить на пять типов: меч, лук, посох, топор и копье. Конечно, видов больше — от самых беспомощных до круто навороченных, ибо к каждому типу относится по пять-шесть видов вооружения. Одежды тоже доста-



сыр-бор разгорелся. Не все же читают мануал, точнее даже будет сказать, что редко кто его читает. Собственно, сразу после этого вступительного и начинается само действие, ради которого все это и было затеяно.

#### Что почем, и с чем это едят

Если верить всему, что написано на коробочке с диском, то ждет нас ошеломительная графика, смена дня и ночи, времен года, уникальный искусственный интеллект у ботов (дескать, они думают и действуют практически как реальные игроки). Но кто верит всему, что добрые дяденьки издатели пишут в рекламных целях? Да никто. По крайней мере, не безоговорочно.

Что касается графики, то тут нас не обманули... почти. Ошеломить эта графика, конечно, может, но только каких-нибудь детей гор, друзей степей или жителей Нижнегадюкинска, которые до встречи с данным продуктом игровой индустрии ничего мало-мальски стоящего в глаза не видели и в игрушки-то играют с помощью логарифмической линейки. Нет,

*Заклинатель начинает читать spell. Жаль, что журнал не может передать звуки, которые он при этом издает, — это стоит услышать!*



только в том случае, если вы перемещаетесь из одной страны в другую. Проще говоря, с карты на карту переходите. Вот в Шереге, например, всегда зима, ВСЕГДА, и весны там не бывает. Кстати, карт обещано четыре, но вот незадача, стран всего три оказалось. Но это так, к слову. И на трех картах есть чем заняться,

точно: начиная от обыкновенных рубахи и брюк и заканчивая рыцарскими доспехами и кольчужными штанами. Естественно, что головных уборов, предметов обуви и прочих средств защиты также по несколько видов. Щиты и наручи тоже присутствуют. Причем последних только по одному виду. Весь этот эквипмент можно апгрейдить с помощью всевозможных предметов, таких, как личинка огненного червя или шкура тролля. У каждой штуковины свои функции: главное, не забыть использовать некий растворитель, служащий катализатором в данном процессе. Кстати, КАК апгрейдить доспехи и оружие, я разобралась далеко не сразу. Мне в Джейкене один какой-то местный житель подсказал, что надо юзать растворитель. Правда, я еще часа два пыталась определить, КАК же именно его надо использовать.

Зато заклинаний наваяли от души. Не пожалели на это времени и сил. Их ажно целых 41, причем все разные, подразделенные на светлые, темные, магию стихий



и стандартные. Многие из них эксклюзивны. Лично мне ранее не встречались, да и, мне так кажется, вообще не слишком широко известны в узких кругах магов и прочих заклинателей. Присутствуют также всяческие исцеляющие предметы и снадобья, врачующие душу и ма-

сбивать цены при покупке предметов и снадобий или, наоборот, поднимать цену при их продаже. Мне это искренне понравилось. Прокачиваются также умения магии и владения оружием, но тут все зависит только от вас и вашей деятельности.

**За определенную сумму денег  
можно научиться одному из пяти  
умений путешественника.**

**Одно из них — торговля.**

ну. Их не так много, как всего прочего, но они достаточно часто встречаются и, главное, эффективны в случае острой надобности. Учтите, их будет вечно не хватать, но находить вы их будете в самых неожиданных местах. (Ведь никто не ожидает найти что-нибудь полезное в расставленных там и тут ящичках?)

А деятельность можно развить достаточно бурную. Выполняя основное задание, на котором и базируется весь геймплей, вы периодически будете получать от разных персонажей всевозможные заказы, за успешное выполнение которых получите очки опыта и банальные золотые монеты. Ну да что вам рас-



тами и прочей мерзопакостностью. Всего их где-то около тридцати.

Звуки натуральны, правда, лично мне было глубоко непонятно, почему бандиты издают нечто, отдаленно напоминающее кваканье. Диалоги практически не озвучены,



Кстати, предметы иногда выпадают и из убитых монстров, их можно также купить. Что в общем-то является обычной практикой. Но... в этой игре за определенную сумму денег можно научиться одному из пяти умений путешественника. Одно из них — торговля. То есть, обладая доста-

точно знаниями, вы сможете сказывать о том, как это делается в РПГ? Задания будут разные: от пойдти туда, не знаю куда, принеси то-то и то-то до конкретного мочиловца с монстрами.

Кстати, монстрятник тоже довольно обширный, причем банальные гоблины, орки и тролли, снежные люди и скелеты перемежаются с какими-то откровенными мутан-



только начало беседы ну и пара слов вроде «спасибо» и «пожалуйста». Кстати, местами диалоги с простого русского языка скатываются на типичное изъяснение кракозябрами разноцветными гнуто-выпуклыми. Подобное безобразие мне встретилось именно в стране магии Шереге, притом сплошь и рядом. Один из самых ключевых диалогов с неким Яззом Хеном, по прозвищу Мастер, так и остался для меня тайной за семью печатями. Ну не умею я кракозябры читать! Да и никто не сумел бы. Хотя играть все же можно, и даже увлеченно играть. **MC**



**ИТОГО**

Конечно, это не мегахит, не из ряда вон выходящее явление, но вполне добротный и играбельный продукт. Лично я поиграла не без удовольствия, хотя особых восторгов не испытала. В любом случае поиграть стоит. Даже для того, чтобы решить для себя — стоящая игра или нет.







# ICEWIND DALE: HEART OF WINTER: TRIALS OF THE LUREMASTER

Загадки старого П.

Ranger



Паспорт

**Icewind Dale: Heart of Winter:  
Trials of the Luremaster**

Жанр: RPG  
Разработчик: Black Isle Studios  
Издатель: отсутствует

URL: [www.blackisle.com](http://www.blackisle.com)

Системные требования:

Процессор: Pentium II 233 МГц  
RAM: 32 Мбайт  
Video: 4 Мбайт  
CD-ROM: 4x

Icewind Dale. Небольшая затерянная долина далеко на севере Файруна, отрезанная от остального мира горной системой Хребет Мира. Цивилизация теплится в мелких поселках, гордо именующих себя Десять Городов. Есть еще многочисленные племена варваров, ледяные гиганты, ледяные черви и все остальные, кто любит **Крайний Север**. В горах и под ледниками скрывается множество тайн, во все времена притягивавших искателей приключений. И уж если Сам великий Дриззт До'Урден стремился в этот край, то геймеру туда сама судьба чапать велела! Ежели кому интересно узнать об Icewind Dale более подробно, читайте книги дядьки Сальваторе, пусть даже они никак не связаны с игрой.

**С**уровость местных условий, видимо, начисто отбила у разработчиков охоту писать нормальный сюжет.

Была избрана прямая, аки стрела, линия, вдоль которой геймер шел, хотел он того или нет. Сравнить ее с Planescape Torment и серией Baldur's Gate просто смешно. Hack-and-slash и больше ничего, хотя играть все равно интересно. Но нужно было как-то продолжать ветку,

и тогда появился expansion pack Heart of Winter, никакого отношения к сюжетной линии не имевший, — просто большая побочная разборка для любителей проламывать черепа, расхищать гробницы, набирать экспу и уровни. HoW выгодно отличался тем, что монстры частично осознали важность командных действий и апгрейдули свой AI в этом направлении: комбат стал гораздо интереснее, но изобретение за рамки IWD, по моим ощущениям, не вы-

шло. Через месяц девелоперы заскучили: одни занялись патчами, другие ушли помогать писать «Торн», третьи задумчиво ковыряли в носу и мечтали о новом аддоне. Работа закипела через некоторое время после выхода в свет HoW, и месяца за три-четыре был слеплен Trials of the Luremaster — еще один опциональный набор локаций, который ставится поверх Heart of Winter. Особенность в том, что у него нет издателя, а желающие его заполнить



могут скачать 70-мегабайтовый файл из Интернета. По мнению авторов, в TotL стоит соваться, имея уровень не ниже 11-го, но у прошедших IWD и HoW уровни персонажей уже должны быть значительно выше, так что нет проблем.

Чтобы начать новое приключение, надо в лоунлибудской таверне

зелеными слизняками, ochre jellies, jackalweres, и что-то было позаимствовано из Baldur's Gate 2. Само собой, есть новые артефакты и оружие. Перед стартом стоит пробежаться по всем торговым точкам Лоунлибуда — с установкой TotL там появляется кое-что интересное, да и сам Hobart пред-

## Десятка два различных по объему

локаций: сам замок, четыре башни

и внутренний двор, обширное подземелье

в несколько этажей и так далее.

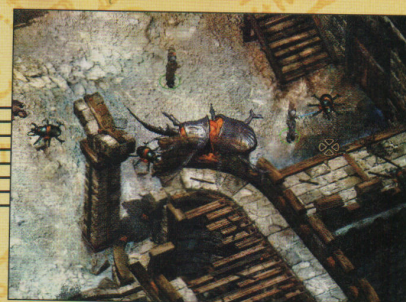
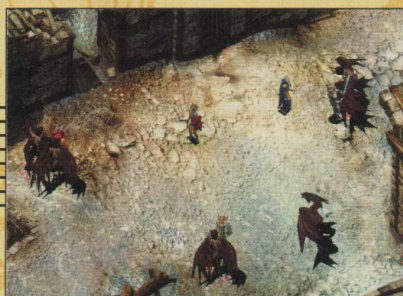
Whistling Gallows Inn поговорить с хафлингом по имени Hobart Stubbletoes. Он расскажет о разрушенном замке в пустыне Анаурок, его многочисленных сокровищах, после чего предложит показать туда дорогу в обмен на долю в добыче. Искусение непреодолимо, но стоит

ложит неплохой ассортимент, как тот чахоточный дед на Burial Island в HoW. Я уж не говорю о партии из трех человек и джинна, встреча с которыми запланирована в самом начале. Из нее вываливается просто масса барахла! Хотя крови ваших бойцов враги



С такой живописной магии начинается поход за сокровищами заброшенного замка.

лы лишними не оказались бы. Зато художник решил наконец оправдать свою зарплату и добавил аж шесть новых портретов: два файтера, рейнджер, друид, клерик и маг. Зачем это было делать для короткого аддона, мне непонятно, но пусть будут. Без ложки дегтя



учесть тот факт, что обратно вы сможете вернуться только после окончания всего квеста. Дело в том, что после вашего десантирования в замок призрачный Luremaster, видимо, сильно заскукавший на своем посту, будет стремиться сопроводить каждый ваш шаг какой-нибудь головоломкой или загадкой, коих в сумме набирается очень много. Это дает основание подозревать авторов в некотором уклонении от стиля hack-and-slash, пусть даже сюжетная линия остается строго прямой. Хафлинг, полностью соответствующий народной мудрости «с кем поведешься...», тоже решает подкинуть задачку, поэтому линяет с места высадки в развалины, оставляя партию принимать «хлеб-соль» от стаи гарпий, вивернов и жуков. Проверил нашивость. Дальше рассказывать не буду, иначе интерес пропадет.

Десятка два различных по объему локаций: сам замок, четыре башни и внутренний двор, обширное подземелье в несколько этажей и так далее. Монстрятник пополнился гарпиями, кое-какими андедами,

прольют изрядно. Разработчики провели опрос на форуме и по его результатам добавили крайне полезную сумку Bag of Holding и несколько предметов, порожденных воспаленным воображением игроков. Новых заклинаний нет, так как авторы решили, что набора спеллов IWD плюс 59 спеллов HoW вполне хватит. Возможно, что они и правы, раз в игре нет соперников уровня демогоргона, Дракониса и Амелиссан из BG2: Throne of Bhaal, но вообще-то новые спел-



## ИТОГО

Неплохое бесплатное дополнение к Heart of Winter. Новые локация, новое барахло, новые баги, почти новые монстры. Что еще геймеру надо?

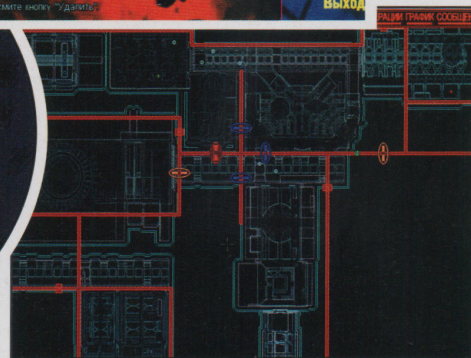
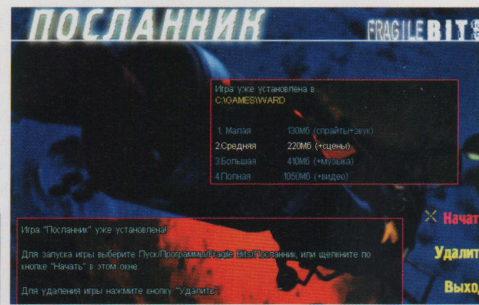
Достаточно крутая партия в четыре штыка обернется просто кладом для таких мародеров, как мы.



не обошлось — есть вредные новшества. Не знаю, кому мешало выделение дверей и, главное, предметов по Tab, но теперь его нет, кроме того, сумка Bag of Holding не принимает на хранение брони и даже такую невинную вещь, как арфу. Появилась та же фигня, что и при установке Throne of Bhaal на BG2, — изменение свойств отдельных предметов. Например, я снял со своего файтера накидку, а нацепить ее обратно уже не смог.

В целом получился неплохой бесплатный (спасибо альтруистам из Black Isle!) довесок. Простенький, но со вкусом. Прохождение занимает примерно от 8 до 18 часов реального времени в зависимости от уровня партии и опыта геймера, а также от желания исследовать все углы и покрощить всех монстров до единого. Кстати, пока писал, пришло сообщение, что Комиссия по защите прав национальных меньшинств Конгресса США собирается приравнять слово «дроу» к слову «негр» и впредь разрешить именовать соплеменников Дриззта не иначе, как «афроамериканские эльфы». Такая вот вселенская драма. **MC**





Сергей Orioner Банников (orioner@lv1.ru)

# ПОСЛАННИК

Уж послали так послали



Дэвид Уокерс, скромный труженик мирного космоса, и не подозревал, для чего именно его родили папа с мамой. Его истинное предназначение в этом мире — не рутинное сейсмологическое обследование **лунного пейзажа** на утлом ровере времен первого лунохода, нет. На самом деле он именно тот человек, который наконец-то ответит на вопрос: «Есть ли жизнь на Марсе?» Правда, это знание достанется ему дорогой ценой и не без помощи тех, кто сидит, подобно нам с вами, по эту сторону мониторов. Но обо всем по порядку...

## Паспорт

### Посланник

Жанр: квест  
Разработчик: FragileBits  
Издатель: «1C» / Nival Interactive

### URL

www.nival.ru

### Системные требования:

ОС: Windows 95/98  
Процессор: Pentium 133 МГц  
RAM: 32 Мбайт  
Video: SVGA  
CD-ROM: 8x

**К**ак известно, первыми и единственными людьми на Луне были американцы, а если быть совсем уж политически корректными, то граждане США. Назывались те космические корабли (если кто проспал историю пилотируемых космических полетов в школе) гордым именем Аполлон. Пишется через одно «п» и через два «л» (для тех, кто проспал еще и русский язык). Всего «Аполлонов» было 18, последний из них не предназначался для полета на Луну, а осуществил стыковку с кораблем «Союз-19», в результате чего на орбите впервые работал междуна-

родный экипаж (хотя это уже к делу не относится). Программа «Аполлон» была свернута в связи с выполнением своей основной задачи — первыми достигнуть Луны. Но не все так думают. Господа разработчики из фирмы с хрупким названием FragileBits подозревают, что в недалеком будущем в космос будет запущен еще один космический корабль «Аполлон» с логичным номером 19 (или в римском исчислении XIX). Несмотря на прогресс науки за последние 25 лет, его внешний вид несколько не будет отличаться от его исторических товарищей. Целью экспедиции является рутинная сейсмологическая разведка обратной

стороны Луны командой из двух астронавтов (третий остается в орбитальном модуле). Оставляя за скобками то, что с такой задачей отлично справлялись отечественные автоматические лунные станции, примем это как завязку. А вот дальше начинается нечто в стиле X-Files и UFO: Enemy Unknown одновременно. Орбитальный экипаж атакуется непонятным космическим объектом, Хьюстон (американский центр управления полетами) дает команду на аварийный старт модуля с Луны, но это не спасает и его. В живых остается только Дэвид Уокерс — бравый парень, каких полным-полно в любом боевике.



Он приходит в себя в достаточно странном для живого человека месте, а именно в морге. Правда, на традиционный морг это помещение не совсем походит — антигравитационные кровати еще не вошли в повседневный обиход даже центральных больниц. На некоторых кроватях лежат мертвые люди, не знакомые нашему герою. А вот на других ле-

выполнения тех или иных задач не нужно — при наведении на предмет выводится его название, и при щелчке по нему он или используется, или берется в мешок, или о нем просто рассказывается. Мешок у Дэвида классный — настоящий мешок американского астронавта: с орлом, флагом и всем таким прочим. Он вмещает в себя все, что мо-

**Игровой процесс протекает в безальтернативном**

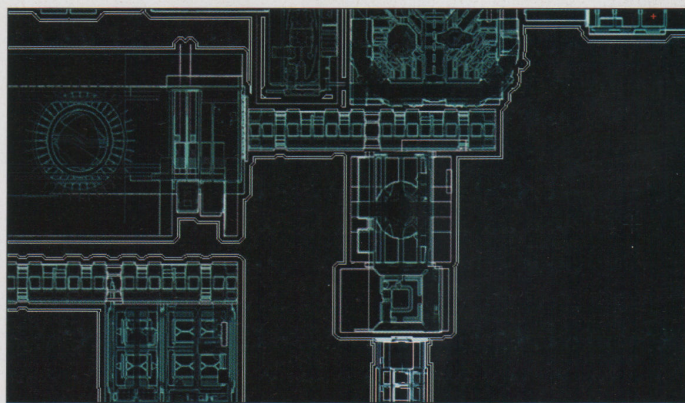
**разрешении 640×480. Управление**

**полностью при помощи мышки, даже**

**быстрое сохранение и восстановление игры.**

жат... как бы это корректно выразиться... Нет, если бы я смотрел только «Секретные материалы» и был агентом Малдером, я бы с радостью воскликнул: «Истина наконец-то прямо тут!» и назвал бы их инопланетянами. Но после прохож-

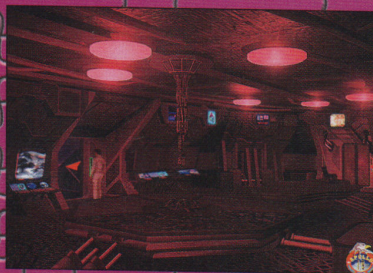
жет собрать астронавт, выводится по первому требованию правой кнопки мышки. Предметы в мешке автоматически сортируются по времени своего использования — последний примененный или полученный предмет находится в крайнем



План инопланетной базы. Похоже, черчение им преподавали земные учителя.

действительность с целью продолжения собственного существования.

Игра происходит с видом от третьего лица, при этом камера неподвижна, каждая игровая сцена целиком умещается в экран, никакой горизонтальной или вертикальной прокрутки. Переход со сцены на сцену осуществляется



дения незабвенной UFO так и тянет назвать эти существа сектоидами (эх, было время...). В этой инкарнации их почему-то называют не то рептоиды, не то просто серые, ну да это не важно. Гораздо важнее, что на шею у нас... простите, увлекся, у нашего героя висит ошейник. Под потолком парит металлическая сфера, и что-то она напоминает нехорошее такое (не из звездных ли войн?). Короче, миссия примерно такая — понять, но выжить.

Игровой процесс протекает в безальтернативном разрешении 640×480. Управление осуществляется полностью при помощи мышки, при этом даже быстрое сохранение и восстановление игры завязано на нашего серого друга. Для quick save необходимо подвести курсор к правому верхнему краю экрана (появится соответствующая надпись) и щелкнуть кнопкой. Для quick load — проделать аналогичное действие в левом верхнем углу. При этом для быстрого сохранения используется четыре слота с автоматической их ротацией.

Управление простое — проще не бывает. Переключать курсор для

правом положении. Это достаточно удобно. Предметы могут использоваться в соответствующих местах, а могут и изредка комбинироваться друг с другом. Комбинации эти весьма логичны — пистолет сочетается с боеприпасами, кислородная маска с кислородным же баллоном и так далее.

Один из найденных предметов представляет собой универсальный дистанционный пульт управления всем, чем угодно. Правда, до тех пор, пока Дэвид не изучит язык сект... серых, он не сможет им пользоваться, по крайней мере, осознанно. Но вот после этого к его услугам оказывается средство управления ремонтными роботами, грузовыми контейнерами, боевыми охранными сферами — неплохое подспорье для человека, который оказался в такой сложной ситуации. Кроме того, этот приборчик имеет функцию симметричного шифрования — и это также весьма пригодится. Тут и там встречаются управляющие консоли и экраны, при помощи которых можно как узнать местные новости, так и активно воздействовать на окружающую

Посмотрим, какие сюрпризы приготовила нам чужая технология.



перемещением героя мышкой, нового тут ничего не изобрели. Новшеством является технология подвижных всплывающих экранов. Например, при осмотре чего-либо появляется окошко, которое можно тащить мышкой по экрану, если надо разглядеть какие-либо заслоненные им подробности. Необходимость в этом, впрочем, возникает не так часто, но сама возможность приятна.

В основном игровой процесс протекает неспешно, моментов, где



следует проявить способность к быстрым действиям, не так много. Большинство из них связано с защитой от непосредственной опасности и состоит в умении вовремя закрыть дверь, что не так уж и сложно. Загадки, которые предстоит разрешить Дэвиду, в массе своей логичны — с поправкой на иноземную логику, естественно.

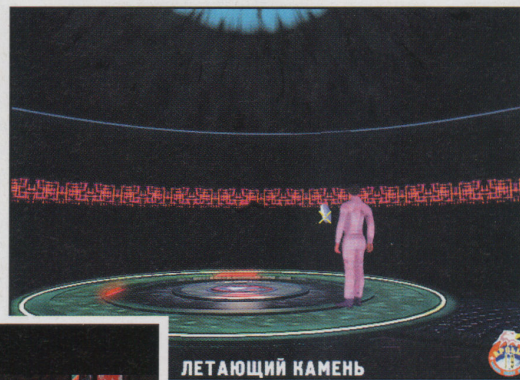
Но в особо трудном месте включается режим автоматического советчика: если программа понимает, что игрок не может решить предложенную ему головоломку, она начинает давать советы, как это лучше сделать. Помнится, похожую идею я высказывал несколько «Обойм» назад и, видимо, был услышан высшими силами. С другой стороны, когда судьба всей вселенной зави-

Отдельно стоит сказать о главном меню игры. Вот уж где фантазия дизайнеров разыгралась вовсю! Меню выполнено в виде традиционной полоски со словами под красивой картинкой. Но стоит навести курсор на любой пункт, как картинка преобразуется, при этом весьма неожиданным образом. Осо-

бо стоит упомянуть пункт «Авторы». Выбрав его, я сначала ничего не понял — вместо традиционного списка фамилий и должностей мрачный пейзаж со зловещими красными глазами, выглядывающими из-за камней. Оказалось, что каждая пара глаз — это и есть автор, который отзывается на курсор оригинальной фразой. Кроме того, игра имеет два уровня сложности — легкий и обычный. В лег-

**По мере продвижения по сюжету (насколько можно понять, вполне линейному) Дэвиду придется все больше общаться не только с бездушными железяками, но и с людьми, а также и с чужими.**

**Антигравитация.**  
Нам до нее еще плыть и плыть, а тут — висит себе и не падает. Чудно!



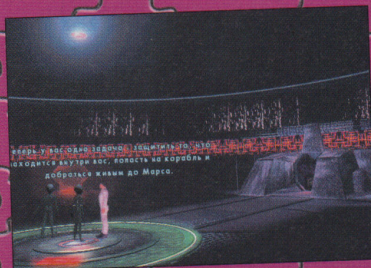
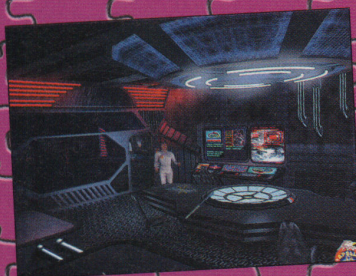
**ЛЕТАЮЩИЙ КАМЕНЬ**



Ну вот, наконец, и инопланетное оружие послужит нашим целям.

и вообще ведет себя, как живой человек. Правда, не совсем понятно, для чего это сделано — разве что для поддержки компьютеров, соответствующих минимальным системным требованиям?

Прорисовка графики не оставляет желать ничего лучшего, уделено внимание даже таким мелочам, как изменение интерфейса по



сит от того, как сложить два кружка и два треугольничка в правильную комбинацию, — тут не грех и подкачать, как это делается.

Игра состоит из трех отдельных эпизодов, в промежутках между которыми можно расслабиться и посмотреть кино о наших приключениях. Действие первого эпизода происходит на лунной базе пришельцев, двух последних — в колонии людей на Марсе в долине с популярным названием Сидония (ох уж эта Сидония — никому она не дает покоя). По мере продвижения по сюжету (насколько можно понять, вполне линейному) Дэвиду придется все больше общаться не только с бездушными железяками, но и с людьми, а также и с чужими. Общение протекает традиционно: варианты реплик выводятся как меню, остается только выбрать нужный и продолжить интеллигентную беседу. Дополнительно также предлагается возможность узнать мнение собеседника о любом предмете из инвентаря. Нельзя сказать, что без этого невозможно обойтись, но почему бы не поговорить с умным человеком?

ком уровне обещано отсутствие некоторых наиболее сложных загадок, но сроки написания статьи не позволили мне детально сравнить оба варианта. В меню настроек, кроме громкости, позабавил пункт-переключатель «Уокерс спокоен» — «Уокерс подвижен». Оказалось, что «спокойный» Дэвид не совершает в неактивном состоянии никаких движений, тогда как «подвижный» герой переминается с ноги на ногу



Список авторов игры сделан и оригинально, и с юмором.



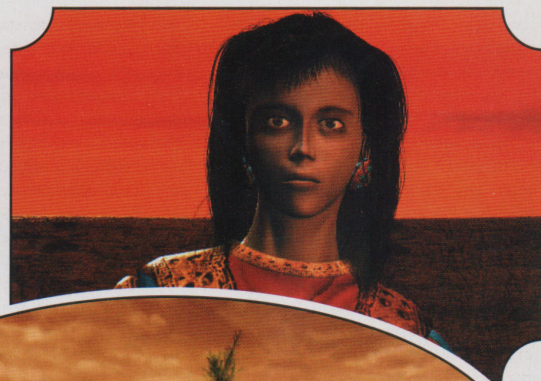
## ИТОГО

Весьма неплохой квест. Некоторая натянутость сюжетной линии с избытком компенсируется динамичным сюжетом, качественными видеовставками и корректной локализацией. Спасем же мир в который раз!

ходу игрового процесса. Так, в один момент герой счастливо уворачивается от выстрела из лазера, и тот попадает в стекло. Стекло, естественно, оплавляется, и впоследствии вид сквозь него получается искаженным. Я даже сначала принял это за ошибку отрисовки, но комментарий при наведении курсора помог мне распознать, что это фишка, а не баг. Некоторое сомнение вызвала скорость воспроизведения видеовставок — периодически титры (которые я не отключал принципиально) не успевали за звуком или вовсе пропадали. И это на Celeron 300 против требуемого Pentium 133! Ну да, для желающих любоваться видеороликами предусмотрен отдельный пункт в главном меню игры, где можно повторять их столько раз, сколько захочется.

Несмотря на некоторую натянутость сюжета (хотя где ее нет в наше время), можно поздравить любителей локализованных квестов с пополнением в их коллекции. Судьба командора Дэвида Уокерса и всей вселенной в придачу целиком и полностью находится в наших руках. **MC**



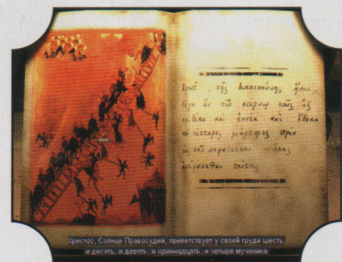


# ПРОРОК И УБИЙЦА II: ТАЙНА АЛАМУТА

Арабский баламут

Сергей Орлов  
Банников  
(orioner@1.ru)

Медленно бредет по пустыне караван. Спокойны люди его — ведь ведет их сам караван-баши Ан-Наб, известнейший **погонщик** верблюдов и знаток песчаных дорог. Спокоен караван, ибо не лежит больше на пути его оазис, полный вампиров и оборотней. Нет мира в душе только одного человека, который напряженно вглядывается в зыбкую линию горизонта, то ли надеясь разглядеть туманное будущее, то ли найти ответы на свои непростые вопросы. Его верный ятаган по-прежнему с ним, но не приносит, как раньше, его рукоять успокоения. Рыцарь-тамплиер Танкред де Нерак, бесстрашный Ас-Саиф приближается к цели своего путешествия...



**В**торая часть диалоги об Ас-Саифе столь же полновесна, как и первая, — два компакт-диска. При этом, что любопытно, действие сначала переходит с первого диска на второй, а в самом конце возвращается обратно на первый. Логика разработчиков не совсем понятна, но, возможно, так разложились вступительные и заключительные ролики. Но не в этом суть.

Итак, краткое содержание предыдущих серий. Ас-Саиф, ранее из-

вестный как Танкред де Нерак, утомленный солнцем воин пустыни, прослышал как-то, что есть в мире место, где найдет он успокоение от деяний своих. Место, где люди разных национальностей и конфессий живут в мире и счастье. И имя этому городу мечты — Джебус. После трехлетних поисков Ас-Саиф нашел. Джебус, но что предстало его взору — жалкие безлюдные строения, дух запустения и одинокий мастер Теодор, сияющий довершить когда-то начатое. Сказать, что воин был разочарован, — значит не ска-

зать ничего. В неописуемом гневе поклялся он убить того, кто помянул людей мечтой и бросил их в пустыне — пророка Симона де Лекруа. Поиски Симона (которого рыцарь до того ни разу не встречал лично, что важно) привели Танкреда в Иерусалим, откуда он, претерпев страшные опасности и пережив ужасные приключения, направился с караваном некоего Ан-Наба в Аламут — тайную крепость ассасинов — к знаменитому и таинственному Старцу Горы. Вопрос, который он намеревается задать, задавался

## Паспорт

Пророк и убийца II:  
Тайна Аламута

Жанр: квест  
Разработчик: Wanadoo Edition  
Издатель: «1С» / Nival

www.nival.ru

### Системные требования:

OS: Windows 95/98  
Процессор: Pentium 200 МГц MMX  
RAM: 32 Мбайт  
Video: SVGA 2 Мбайт  
CD-ROM: 8x



уже неоднократно — где найти Симона де Лекруа или хотя бы обнаружить какое-либо упоминание о нем. На беспокойной ночевке в пустыне и заканчивается первая серия игры.

Начало второй части странно совпадает с окончанием первой, похоже, что и реплики героев остались теми же. Наутро Танкред вошел в крепость Аламут. При этом кто-то неведомый и невидимый изъял у него оружие, и рыцарь остался с одной зажигалкой, пардон, огнивом. Пройдя все запутанные ловушки крепости, Танкред предстал перед Старцем. Им оказался хорошо знакомый нам по первой части Иблис, по совместительству надзиратель суука в Иерусалиме. Правда, Танкред старательно делает вид, что в первый раз видит этого человека. Как Иблису удастся совмещать две такие разные должности, разнесенные

трех частей талисмана (первая часть досталась еще с начала игры, второй поделился караванщик Ан-Наб). Далее после еще одного кошмарного сна («Не поддайся темной стороне Силы, Люк!») наш герой совершенно непонятно зачем отправляется в заброшенные шахты на берегу Мертвого моря. В шахтах он спасает девочку с простым именем Хтесса, попутно дая успокоение душам давным-давно умерших вавилонских воинов.

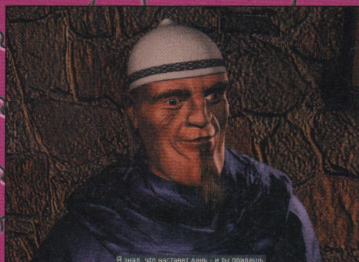
**Начало второй части странно совпадает с окончанием первой, похоже, что и реплики героев остались теми же.**

После прохождения и этого большого эпизода следует финал, который, на первый взгляд, оставляет больше вопросов, чем дает ответов. Зато неутомимый герой наконец-то находит покой в своей собственной душе и, надо полагать, заканчивает свои дни в мире и благочестии. Симон де Лекруа и караванщик Ан-Наб оказываются одним и тем же челове-



История продолжается в том же самом месте, где она и закончилась. Прямо дежа-вю.

линейна и не имеет ветвлений сюжетной линии. Сама эта линия стала более фрагментированной — как правило, в каждом эпизоде действие происходит в ограниченном пространстве. Ярким примером этому служит начальный этап, представляющий собой череду загадок, каж-



в пространстве на несколько дней похода, остается загадкой сценария. Старец Иблис Симона не видел, не знает и не хочет знать. Вместо этого он пытается завербовать Танкреда в свое сообщество, но терпит неудачу. Зато Ас-Саиф оказывается отравлен медленно действующим ядом и, постепенно теряя силы, направляется в монастырь св. Екатерины, знаменитый как своей библиотекой, так и тем, что его настоятель Прокл Фиталос также знаком с Симоном. Кстати, монастырь является не просто христианским, но и православным, что делает его еще интереснее как снаружи, так и внутри... но суть, к сожалению, не в этом. Ас-Саиф не успел повидаться с Проклом — тот уже отдал душу богу задолго до появления рыцаря в этих краях. Кроме того, именно в этот день происходит торжественная служба в соборе Неопалимой Кулины (которая после перевода стала «пылающим кустом»). В то время, пока все монахи славят Господа, наш герой от нечего делать занимается привычным делом — поиском и решением головоломок. Здесь Ас-Саиф завершает сбор всех



Битву с призраками выигрывают мужи сильные не телом, но духом.

ком, что лишний раз свидетельствует о том, как сложна и нетривиальна была жизнь простых приключенцев до изобретения фотоаппарата.

По уровню загадок вторая часть серии ни в чем не уступает первой. Часть действий производится сразу и без особого напряжения серого вещества. Для решения же других надо подумать, помучиться, внимательно обнюхать все предметы — вдруг где находится хоть какой-нибудь намек на происходящее. К чести разработчиков, намек находится практически всегда, но для того чтобы этот намек понять, необходимо витиевато сочетать трезвую западную голову и непостижимую восточную мудрость, что тяжело, но приятно. Игра по-прежнему полностью

дая из которых протекает в одной локации с тремя-четырьмя обзорными точками. Перемещение героя строго дискретное, вид от первого лица с возможностью обзора на 360°. Лишь изредка (если быть точным, то три раза) используется изометрический вид от третьего лица, и мы можем лицезреть внешний облик героя не только в промежуточных видеороликах (выполненных

Православный храм — для квестов это что-то новенькое.







так же качественно), но и в процессе самой игры.

Игра явно прибавила в динамизме. То и дело приходится совершать действия, укладываясь в определенное время. Если просрочить — отвратительная гибель неминуема. Нельзя сказать, что в сценарии появились неправильные действия,

*Ничто человеческое не чуждо Ас-Саифу.*

шел свой очередной бесславный конец на пути к намеченной цели.

Интерфейс полностью сохранен. Из списка предметов пропал конь — не нашлось верному скакуну места в сценарии. В остальном все на месте — и безразмерный карман, вмещающий все, что туда ни попадет, и странная манера разговаривать с собеседниками, выбирая темы для разговоров на щите в центре панели,

и в первой. Ас-Саиф, Ан-Наб, Иблис, Киот — разработчики явно не перетрудились с трехмерным моделированием. Нет, они не отхаживали — продукт получился вполне качественный и удобоваримый. Тем, кому понравилась первая часть, понравится и вторая. Тот же напряженный сюжет и такой же странный финал, только на этот раз без слов «Продолжение следует». Здесь

**То и дело приходится совершать**

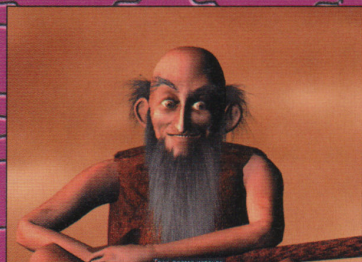
**действия, укладываясь в определенное**

**время. Если просрочить —**

**отвратительная гибель неминуема.**

и меню с кривоколенными пунктами в нем (добавился пункт «Предыстория», который пытается пересказать предыдущие 1,3 Мбайт в течение пяти минут), и неограниченное количество слотов для сохране-

уместно вспомнить о том, что автором сценария является бразильский писатель Пауло Козльо, который, строго говоря, известен не боевиками или авантурными романами, а философской книгой. Я решил по-



но сохраняться явно надо чаще. Кроме того, изредка складываются такие ситуации, что в какой-либо комнате действие происходит на время, таймер запускается при входе в комнату, а сделать ничего не удастся, так как не собраны нужные предметы и что-нибудь в таком духе, но часики-то уже тикают... Если же не успеть, Киот (поэт, от имени которого и рассказывается вся эта история) с радостью поведает, каким именно способом де Нерак на-



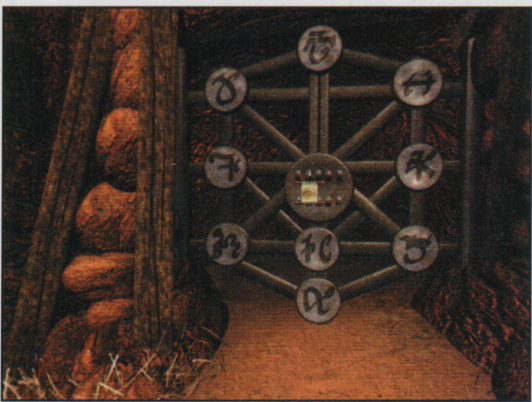
**ИТОГО**

Завершение приключений непобедимого Ас-Саифа не оставит равнодушными никого из тех, кто уже познакомился с этим героем. Тем, кто до сих пор ничего о нем не слышал, лучше начать с первой части.

ния/восстановления игры, и внешний вид мышинных курсоров. Кстати, пункт меню «Продолжить» загружает последнюю сохраненную игру, а вовсе не восстанавливает состояние непосредственно перед совершением фатальной ошибки. Это полезно иметь в виду при прохождении потенциально опасных участков. По-прежнему есть некоторое место пиксельхантингу — некоторые действия требуют определенной цепкости рук и верного глаза. Более широко применяются, если так можно выразиться, «аналоговые» перемещения предметов, например плавное перемещение колесиков кодового замка, раскачивание груза на канате мышкой (кстати, как насчет поддержки force feedback?) и тому подобные элементы. Это не столько разнообразит, сколько усложняет и без того непростой процесс прохождения игры — курсор может и «соскочить» с регулятора.

Что можно рассказать нового про игру, которая вышла в виде двух отдельных частей, скорее всего, по маркетинговым соображениям? Во второй части присутствуют практически все те же герои, что

ближе познакомиться с его творениями (мне попался переведенный на русский язык роман «Алхимик», возможно, есть и другие), и, как это ни странно, кое-что для меня прояснилось. Дело тут вот в чем. История Пророка и Убийцы является, если так можно выразиться, слоистой. На первом слое мы видим авантурный роман, повествующий о вере и предательстве, напряженный сюжет, неожиданные повороты, разнообразные персонажи — все, как положено. Но сквозь все это просвечивает история драмы человеческой души, которая, однажды свернув на путь войны и крови, так и осталась на нем, пока через многочисленные тернии и препятствия не нашла долгожданный покой и гармонию. И если сквозь все эти загадки, судорожные щелчки мышкой и трехмерные модели (кстати, очень качественные) разглядеть то, что хотел донести до нас автор, «Тайна Аламута» останется в памяти не просто как еще один пройденный квест, а как хорошая добрая история о человеке, который в результате все-таки обрел самого себя. Ищите да обрящете! **MC**



*Кто бы мог подумать, что для решения придется вспомнить числа Фибоначчи?*





# DRAGON RIDERS: CHRONICLES OF PERN

Trainy

Что может вылупиться из большого яйца?



паспорт

**Dragon Riders:  
Chronicles of Pern**

Жанр: квест с элементами РПГ  
Разработчик: Ubi Soft  
Издатель: Ubi Soft



[www.ubisoft.com](http://www.ubisoft.com)

Системные требования:

Процессор: Pentium 300 МГц  
RAM: 32 Мбайт  
HDD: 600 Мбайт  
Video: 3D-Card

Престранные вещи иногда получаются от скуки. Ничего плохого мне лично не сделавшая писательница Anne McCaffrey как-то долго не могла найти себе дела по вкусу, в результате свет увидела серия книг, живо изливающих разгоряченное воображение скучающей барышни на читателя. Трудно судить, чем обусловлено такое количество книг в серии: склонностью автора к **графомании** или особой популярностью у читателя. В пользу последнего говорит тот факт, что даже до далекой России дошли экземпляры, и я собственными глазами видела людей, приобщившихся к этим знаниям. В пользу первого — то, что никто из приобщившихся не в состоянии описать содержание произведения более вразумительно, чем «что-то про драконов...

Собственно, что там всплыло из глубин девичьего подсознания? Планету Перн, что в созвездии Стрельца мирно вращалась вокруг звезды с непроносимым названием, посетили люди, которым, как водится, не сиделось в пределах родной территории. Сильно подозреваю, что это были земляне, потому как планету они немедленно колонизировали. Согласитесь, похоже на наших

с вами соотечественников. Долго ли, коротко ли длилось их счастье, а только однажды нагрянула страшная беда в виде пролетающей мимо раз в 200 лет красной кометы с хвостом, несущим смерть и ужас. Комета эта (и чему только учат этих иностранцев в школе?) полила планету весенним дождем из полурастительных-полуживотных тварей с горящим названием Thread, что в переводе с ненашего не более чем «нить». Нити уничтожили все жи-

вое, встретившееся на их пути, обделив своим вниманием лишь космическую станцию, которая в полной безопасности болталась на орбите, с экипажем, наблюдавшим за всем этим безобразием через иллюминаторы. Видимо, окончательно оголодав на околоперновской орбите, космонавты спустились на опустошенную поверхность и тщательно спрятались в горах, где потеряли связь с Землей, опустили, занялись земледелием и генной инженерией.





Невооруженным глазом заметно, что тот, кто делал эту карту, абсолютно безумен. Честно говоря, я бы не стала ей доверять...

му библиотекаря, страдающему от потери журнала, что я знаю, знаю! где он лежит, оказываются совершенно бесплодными, и я печально делаю три лишних перехода по маршруту библиотекарь—журнал, ругая на чем свет стоит недотеп, которые это все придумали. В остальном игровой процесс прост и, как я уже говорила, приятно расслабляет и успокаивает. Возле каждого хоть

На поверку сей шедевр оказался

квестом с несуразной примесью РПГ,

рассчитанным, видимо, на

малолетних детей и нервных девушек.

С помощью одной из местных маленьких дракончиков были выведены большие, способные противостоять растительно-животной напаст. После чего и люди и драконы стали плодиться и размножаться в ожидании следующего визита красной кометы.

доступным тот или иной квест. Впрочем, это совершенно не может случиться с заданиями, продвигающими сюжет. Уж об этом-то разработчики позаботились. Вообще, квесты на редкость незамысловатые и успокаивающие нервы. Ничего, требующего напряженных разду-

сколько-нибудь значимого места появляется огромная картинка, которая всем своим видом вопиет о том, что тут надо что-то сделать, на что-то посмотреть или, на худой конец, с кем-то поговорить. Не заметить



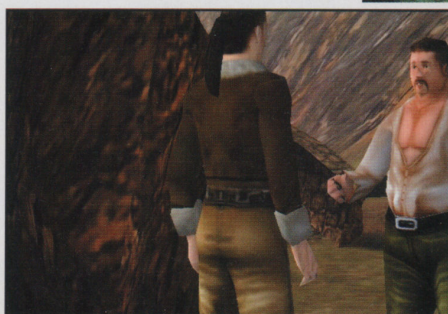
Визиты регулярно следовали один за другим, и об этом, видимо, можно прочитать в произведениях с соответствующими порядковыми номерами, а данная игра предлагает нам побороться за жизнь и процветание планеты где-то между седьмым и восьмым прилетом грозного космического тела.

Бороться за жизнь и процветание мы будем в лице одного из Dragon Raider'ов — наездников драконов, элитной касты людей, пользующихся уважением и почитанием населения планеты, ибо именно они, судорожно вцепившись в холку дракону, спасают все и вся от нитеобразной нечисти. Игра позиционировалась как квест с элементами action, и лично я ожидала от нее кровавых драк и красивых полетов на драконах. Но на поверку сей шедевр оказался квестом с несуразной примесью РПГ, рассчитанным, видимо, на малолетних детей и нервных девушек. Потому что на мысль об РПГ в этой игре наводит только наличие параметров «знание», «репутация» и «сила», рост которых не влияет на поведение персонажа, а лишь делает доступным либо не-

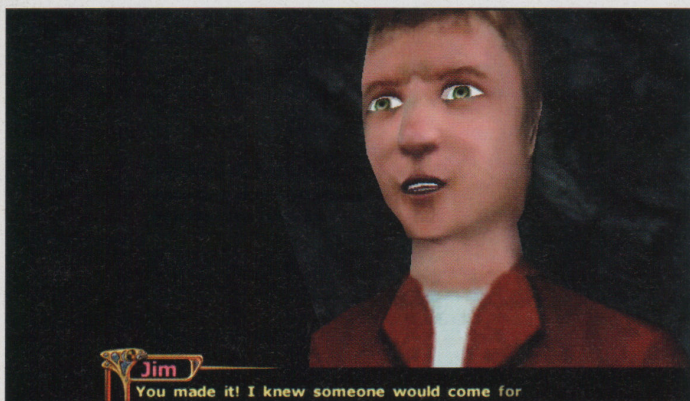
мий, вы тут не встретите. Более всего раздражает то, что разработчикам не пришла в голову мысль, что игрок может гулять по обширной карте вовсе не по тому маршруту, на котором они аккуратно, по порядку разложили квесты. В связи с этим я, например, неоднократно попадала в ситуации, когда приходилось перемещаться через всю карту обратно только для того, чтобы сделать приятное дяде-разработчику и сначала получить задание, а потом уже начать его выполнять. Хотя зачем, если половина уже к этому времени выполнена? Все попытки рассказать несчастно-

просто невозможно. Попытка сделать что-нибудь, не достойное гордого имени Dragon Raider'a немедленно карается ласковыми подробными объяснениями, почему сейчас этого делать не следует. Особенный восторг и ликование вызывает изредка встречающаяся необходимость слегка подражаться. Во-первых, это каждый раз неожиданно

Желтая туша — это дракон. Сразу действительно опознать сложно, но вы уж поверьте моему слову.







и приятно. Потому что нечасто. Как Новый год. Во-вторых, это довольно забавно: сначала тебя издали, чтобы, не дай Бог, не попасть в неловкое положение и не запятнать этим гордое имя, предупреждают о возможной драке все той же пресловутой картинкой на пол-экрана, только на этот раз изображающей

*Местное население, конечно, обликом не особо красиво, но уж какое есть.*

губо квестовым айтемом, и прочее, прочее. С другой стороны, вся необходимая информация локализована строго в одном месте, что, наверное, упрощает жизнь рядовому геймеру, освобождая время на размышления о смысле жизни.

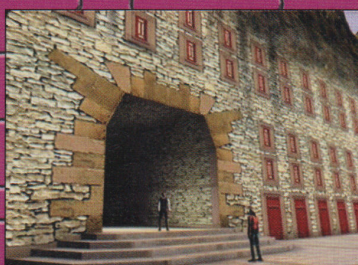
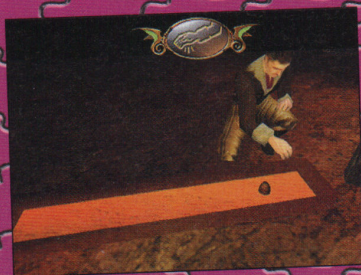
Давайте скажем честно: графика меня не впечатлила. То есть совсем не. Угловатые, со следами явной психологической травмы, лица; руки без пальцев, вызывающие стойкие ассоциации со словом «калека»; походка человека, которому на ногу наехал коток. К вшему своему удивлению, я обнаружил живала деревья, старательно нарисованные на камнях, видимо, древними друидами; могучие кусты лечебной травы, торчащие

ченной местности. Я, например, потратила пять минут и полтора десятка нервных окончаний на попытку перейти обыкновенный мост только потому, что камера благополучно, по одной ей известным причинам, меняла ракурс на совершенно невообразимый и крайне

удобный для игрока, пытающегося обнаружить на экране монитора фигурку собственного героя.

Что касается звукового оформления сего произведения, то мы можем смело констатировать его наличие. Звучки вполне адекватны складывающейся на экране ситуации, что приятно, согласитесь. При очередной попытке главного героя задумчиво поковырять в носу, начинаешь

**Графика меня не впечатлила. Угловатые, со следами явной психологической травмы, лица; руки без пальцев, вызывающие стойкие ассоциации со словом «калека»; походка человека, которому на ногу наехал коток.**



перекрещенные мечи; потом ты тщательно роешься в беспорядочно организованном инвентари, выбирая подходящее оружие; после чего судорожно тычешь в две кнопки, потому что остальные, якобы тоже необходимые в бою, оказываются совершенно ненужными — чего зря время-то терять? Противник повержен, сила выросла, крови в тех краях, видимо, не бывает в принципе.

Следующий момент, призванный позабавить скучающую от излишней легкости игры публику, называется гордым словом «интерфейс» и достоин отдельного абзаца. Вполне возможно, игра сделана в расчете на то, что играть в нее будут дети от 6 до 10 и стильные голубоглазые блондинки. Либо люди в стране разработчика окончательно отвыкли думать о чем-либо, кроме количества калорий в очередном гамбургере. Потому что интерфейс настолько прост, что нормальный человек периодически теряется в попытке понять, куда и чем нажать, чтобы в руке появился банальный нож, что из лежащего в инвентари можно с пользой применить, а что является су-



**ИТОГО**

Несмотря на все упомянутые и неупомянутые за неимением места и времени недостатки описываемого произведения, играть в него вовсе не так скучно, как могло бы показаться. А даже интересно. Не постыдно, но местами. Я даже пару раз не выпалась, отдаваясь этому увлекательному занятию, что в принципе совершенно нехарактерно для моей вечно сонной особы. Так что дерзайте! И не забудьте сварить большую чашку крепкого кофе перед сеансом.

из чего-то мутно-зеленого, олицетворяющего собой нетоптанный газон (видимо, чтобы не переутомлять игрока поисками ценного медикамента) и совершенно бессмысленные попытки героев пройти сквозь стены. Хорошо хоть намертво не застревают. Неторопливость процесса игры время от времени нарушается крайне раздражающей невозможностью с первой попытки пройти по совершенно не пересе-

пугаться, но потом оказывается, что звуковое оформление плохих манер райдеров не входило в планы разработчиков, что возвращает игрока в приятное состояние полудремы, сопровождаемое мерным постукиванием по единственной активной клавише.

Р. S. Угадайте, что мне понравилось в игре больше всего? Там, за плечом главного героя, все время болтается маленький очаровательный дракончик. В ассортименте. **MC**







# ПРОЕКЦИОННЫЕ И ЗВУКОВЫЕ СИСТЕМЫ

для лекционных аудиторий, предметных кабинетов,  
актовых залов

Новости на сайте  
[www.intmedia.ru](http://www.intmedia.ru)

Новинки в ИНТернет магазине  
[www.int-medium.ru](http://www.int-medium.ru)

Новый каталог презентационного оборудования  
2001/2002

Институт новых  
технологий  
образования



Москва, Мятная ул., 50  
Факс: (095) 237-9109  
Тел.: 926-4965 (многоканальный)





Константин Инин aka Гражданин космоса

# STARTOPIA

Бублик в космосе



Паспорт

## Startopia

Жанр: симулятор космической станции  
Разработчик: Mucky Foot Interactive  
Издатель: Eidos Interactive



[www.eidos.com](http://www.eidos.com)

### Системные требования:

Процессор: Pentium 266  
RAM: 64 Мбайт

В глубоком-глубоком космосе есть круглая-круглая **космическая станция**. Чисто бублик. В одном из ее пустынных отсеков ваш мозг, управляемый мышкой, парит в воздухе и отдает распоряжения, превращающие этот пустынный отсек в образец отличной планировки и предельной функциональности. Станция расширяется, все больше гума- и негуманоидов проходит через ее порты, все эффективнее становится ее работа, все сложнее управлять всем этим добром... Не то чтобы геймплей был революционно нов, но заниматься обсуждаемым менеджментом можно часами, которые пролетят незаметно.

**С**овершенно не знаю, с чего начать: то ли дело в кажущейся обычности этой игры, то ли настало летнее размятие мозга. Startopia представляет собой экономическую стратегию — странноватую и на первый взгляд ничем не отличающуюся от десятков глупых попыток экспериментов из серии «сделать что-нибудь новенькое». Более всего это похоже на Theme Hospital, только вместо больни-

цы — космическая станция. Простая, проверенная временем идея. Ничего экстремального, очень спокойный, вполне доступный широкий массам геймплей. Никого не раздражает, но и в экстаз никого не приводит. Казалось бы, что особенного?

Вы попадаете на станцию, один из сегментов которой пригоден для жизни. Сегмент состоит из трех палуб: основной, рекреационной и биопалубы. Вам вверяется некая исходная сумма; на эти

деньги вы можете закупать роботов и постройки. Роботы строят здания и поддерживают порядок на станции (хозяйственники — чистоту и работу всех систем; security — соответственно security и поддерживают). Зданий великое множество: ресурсодобывающие и ресурсораспределяющие, обеспечивающие контакт с внешним миром, а также базовые (сон, еда, чистота) и более сложные (медицинская помощь и пр.) потребности посетителей и обитателей станции;



наконец, сооружения, где развлекаются и посетители, и обитатели (под это отведена вся вторая палуба). Все вместе — 30–40 (на глаз) наименований. Разнообразие просто головокружительно.

На станцию время от времени прибывают гуманоиды и негуманоиды; всего в игре 10 видов инопланетян. Каждая раса специализируется в какой-то деятельности: каждый посетитель может быть нанят вами на работу (если и сам будет этого хотеть — больному или голодному гуманоиду ваши потрясающие предложения до лампочки). Посетители платят деньги за «использование» зданий, сорят, могут устроить саботаж (если у них будут

ете всю глубину происходящего, и, понимая эту глубину, попробуем описать игру еще раз.

В вашем распоряжении находится космическая станция, на которую периодически заглядывают инопланетяне — всего двенадцать видов. Эти же инопланетяне живут и работают на станции, обслуживая структуру, слишком сложные для автоматического функционирования. Станция разбита на три части. Нижний отсек поддерживает ее жизнеспособность и помогает обитателям удовлетворять их основные потребности. Здесь размещается сборщик солнечной энергии, ка-

### Космическая станция может все.

**Startopia настолько больше и разнообразнее большинства своих товаров-стратегий, что дух захватывает. Здесь лечат, калечат, промывают мозги, позволяют оттянуться, изобретают, выращивают еду...**



*Лечиться надо всем, даже вот таким хмырям. Специально для этого используется медицинский отсек.*

радовать каждую расу. Любителям поплескаться можно вырыть яму и налить в нее воды. Кроме того, на биопалубе раса фермеров выращивает разнообразные цветы, деревья и кустарники, которые впоследствии могут быть



на это причины). Контроля проникновения на станцию или ухода с нее нет — в этом плане ваши гости совершенно свободны.

Задания в каждой миссии формулируются по-новому. Собственно, первый десяток миссий представляет собой что-то среднее между развернутым туториалом и полевыми испытаниями: перед вами ставятся обычные игровые задачи. Задачи далеко не всегда тривиальные: проиграть миссию вполне реально. Задачи подобраны так, что в процессе выполнения миссий вы в общих чертах знакомитесь с тем, что в принципе может космическая станция. Такая подготовка к skirmish'у. И вот к шестой такой миссии перед вами открывается самое интересное.

Космическая станция может все. Startopia настолько больше и разнообразнее большинства своих товаров-стратегий, что дух захватывает. Здесь лечат, калечат, промывают мозги, позволяют оттянуться, изобретают, выращивают еду... Все это может быть целью миссии или работать на общий счет. Постепенно вы понима-

бинка, в которой смазываются и заряжаются роботы, поддерживающие чистоту и порядок на станции, мусоросборники. Здесь же находятся душевые, столовые и отсеки для сна. Тут лечат заболевших гостей и занимаются исследовательскими работами; наконец, здесь же расположен порт, через который прибывают инопланетяне, док для торговых кораблей, а также складские помещения, в которых хранятся предназначенные для продажи или последнего использования товары. Вторая палуба отведена под отдых и развлечения: мотели, дискотеки, несколько разновидностей магазинов и казино. На второй палубе всегда особенно грязно, так что поставить пару урн совершенно необходимо, а при развитии бурной развлекательной деятельности рекомендуется прикупить пару роботов, чтобы мусор на полу исчезал вовремя. Третья палуба — место, где посетители могут почувствовать себя на родной планете: установив в разных местах разные температурные, влажность и уровень высоты почвы, вы можете по-

переработаны в медикаменты, еду, наркотики и прочий пользующийся определенным спросом товар. Это один из двух способов, которыми на вашей станции что-либо производится.

Инопланетяне — важная и непростая штука, и не только потому, что среди них могут оказаться

*Данное устройство с переливающейся байдой является местным энергогенератором. Как связана разноцветная фигура с процессом получения энергии — установить не удалось.*







саботажники. Инопланетяне — мера популярности вашей станции и источник денег: столовые, камеры для сна, душевые — все это не бесплатно. Кроме того, инопланетяне — это еще и работники, а ес-

работу, просто откажется. В самом неприятном случае — если товарищ испытывает непреодолимую потребность полечиться, а сделать это негде — он просто сойдет, и вас оштрафуют на некоторую сумму. Далее, каждый инопланетянин характеризуется уровнем своих профессиональных

товары с и на станцию). Третий, самый выгодный и самый долгий путь — постройка товаров на factory. Однако тут есть своя хитрость: для того чтобы что-либо построить на factory, нужно владеть технологией производства. Если таковая не выдана в квестовом порядке, то нужно пригото-

**Инопланетяне — мера популярности  
вашей станции и источник денег:  
столовые, камеры для сна,  
душевые — все это не бесплатно.**

умений, степенью преданности работе и лояльности. Очевидно, хочется получить работника, отличного по всем пунктам, но такие появляются редко, а появившись, просят за свои услуги существенно больше ламеров. Правда, скилл со временем повышает-

ваться заплатить за нее совершенно бешенные деньги (даже если вы будет иметь дело с крайне нежадным торговцем). При таких раскладах вы, скорее всего, планируете массовое производство и продажу того, что купили; иначе экономическая выгоды ника-



ли работник недоволен жизнью, то дела начинают идти хуже. Каждый инопланетянин обладает восемью разными потребностями. Если неудовлетворенность по какому-либо пункту зашкаливает, то постоянный обитатель станции начинает хуже работать, а гость, которого вы решили позвать на

*А вот в этих прямоугольных чанах пришельцы спят. Не всегда понятно, как они там умещаются (особенно те, которые с крыльями).*



ся, и можно вырастить работника самостоятельно, но тогда нужно особенно внимательно следить за тем, чтобы он не ушел.

Станцию вы строите фактически своими руками. Каждое здание это маленький ящичек, из которого разворачивается blueprint, который пара роботов в считанные секунды доводит до полной готовности. Ящички эти можно получить тремя разными способами: часть дается в квестовом порядке, в начале миссии или в качестве награды за какое-либо задание. Это, очевидно, не самый распространенный в skirmish'e вариант — существенно популярнее покупка ящичков у разнообразных торговцев или главного дельца галактики Arona Daal'a (существенно менее выгодно, зато не нужно строить Star Dock — Arona самостоятельно телепортирует

кой. Есть и еще один путь: можно развить на станции бурную исследовательскую деятельность. Купленный за бесценок и брошенный на стол ученого ящик с едой даст вам технологию производства столовых (и так далее по цепочке технологий). В игре таких цепочек около дюжины.

**Станция круглая, и однажды два администратора, начавшие на ней свою карьеру, встретятся, как бы сильно они ни были разделены вначале. Четыре из 12 рас умеют сражаться и будут готовы делать это за вас.**

Это и есть второй способ производства: фермерство и ремесла. Со средних веков добавилась разве что возможность напрямую собирать солнечную энергию-деньги.

Станция круглая, и однажды два администратора, начавшие на ней свою карьеру, встретятся, как бы сильно они ни были разделены вначале. Четыре из 12 рас умеют сражаться и будут готовы делать это за вас, если вы своевременно наймете их в штат. Кроме того, существуют оснащенные лазерами роботы-охранники,



небесполезные и в отсутствие военных конфликтов: мало ли кто решить похулиганить на вашей любимой станции. Впрочем, возвращаясь к экспансии, станция не только круглая, но и большая, и, когда вы впервые ощутите нехватку места, вполне возможно, что все обойдется вполне мирно.

прибавляются еще и очень приятные «плюшки».

Прежде всего — отличная графика. Startopia — настолько стра-тегия и настолько вся разбита на квадратики, что, когда камера на-чинает совершенно свободно ле-тать и поворачиваться под любым углом, сначала просто не верится.

**Ваш компьютерный ассистент не ставит вас ни во что и хорошо поставленным (пardon за тавтологию) голосом издевается над вами все время вашего сотрудничества.**

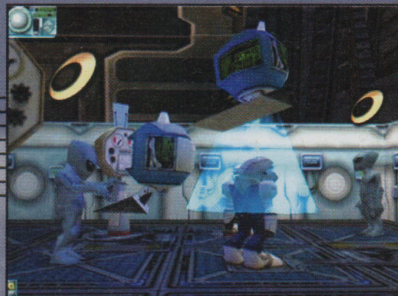
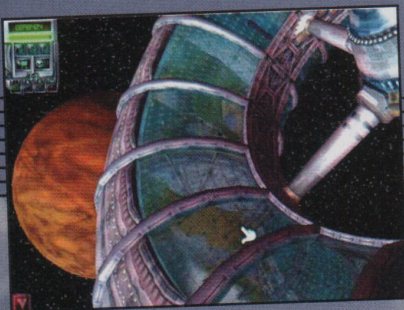
Только за освоение пустующего соседнего отсека придется выло-жить весьма и весьма круглую сумму (ну, скажем, как за 20 обыч-ных роботов).

Все. Как бы вам это сказать, это не пре-, это ревью. Это не описание готовящейся игрушки с добавлени-ем всех своих пожеланий по этому

Модели инопланетян чудесны: у художников Mucky Foot отлич-ный вкус, и они создали совер-шенно правильных чувачков — правдоподобных и забавных одно-временно. Обычные палубы вы-держаны в строгом космометал-лическом стиле, а попадание на bio-deck показывает, что движок



поставленным (пardon за тавто-логию) голосом издевается над вами все время вашего сотрудни-чества. «Надеюсь,— говорит он в начале пятой миссии,— мне уже не нужно напоминать, что здания



поводу, это реально существующая игра. Эта станция живет — не очень динамично, но на самом деле. И именно так, как рассказано вы-ше. Со всеми делами и подробнос-тями. Настоящая космическая станция. В этом можно ковыряться часами — и все равно интересно. К отлично реализованной модели

способен на существенно большее. Игра (с выражением) ОЧЕНЬ красива. Аудиочасть тоже уда-лась: музыка — на твердую пя-терку. Попадание в стиль безуп-речно.

Второй пункт — чувство юмо-ра. Ваш компьютерный ассистент не ставит вас ни во что и хорошо



## ИТОГО

Игра для тех, кто не боится неторопливости и легкой нединамичности игр. Конечно, это не так занудно, как Sims'ы, но заметно медленнее, чем, скажем, Tropico. Если вы умеете не торопиться и с симпатией относитесь к космической теме, Startopia даст вам часы фана.

строится из ящичков?» С другой стороны, criminal record инопланетян может содержать запись: «Нарушил закон физики», а список увлечений настолько идиотичен, что само опрашивание одного гостя за другим может крепко отвлечь от основных задач (эти отморозки развлекаются облизыванием стекол или называнием ма-лых звезд).

Уж к чему отнести покачива-ние головой или помахивание кистью руки (дескать, туда-сюда) инопланетян при задавании им вопросов: «Ну как, голоден? Или любви жаждешь?» — даже и не знаю. То ли графика отличная, то ли смешно очень. Впрочем, и то и другое.

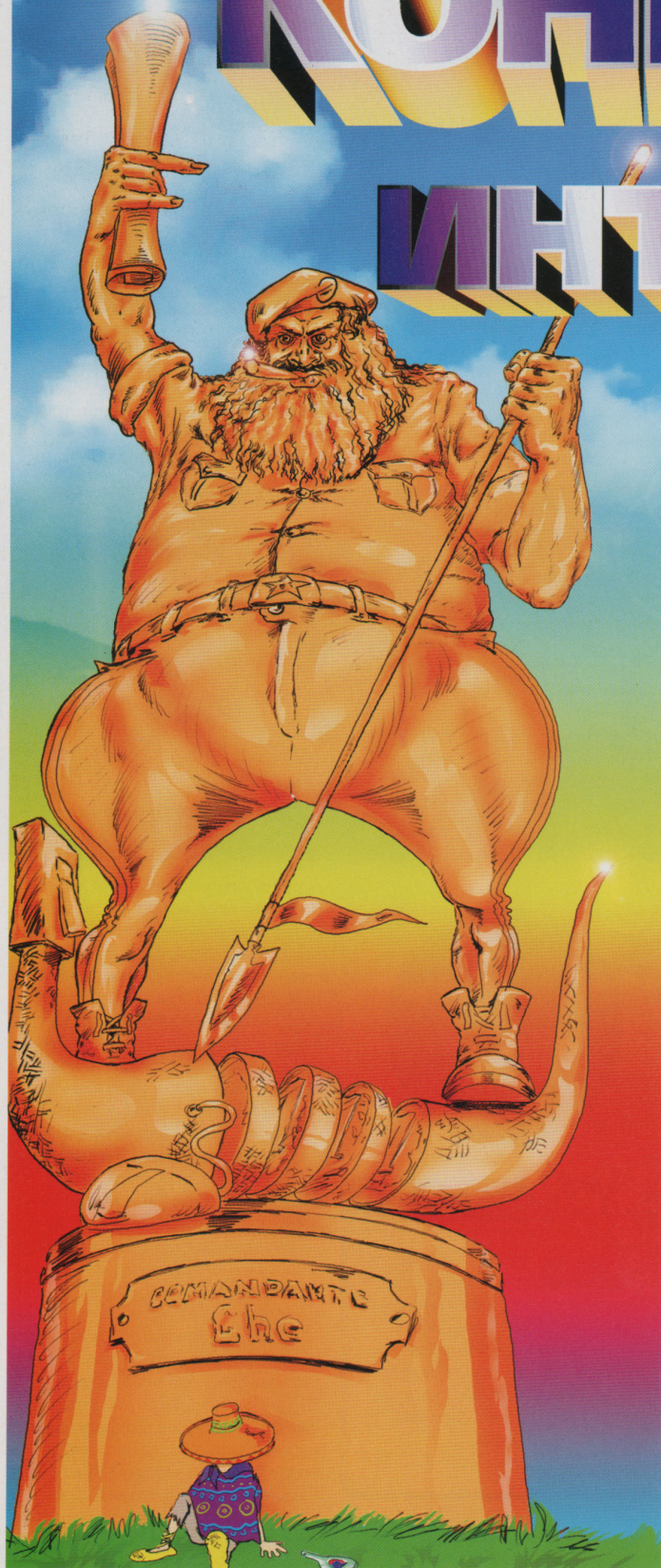
Одна вещь остается для меня загадкой: почему игру Startopia так активно сравнивали с Dungeon Keeper'ом? Неужели сваливающиеся в стэк мессаджи и привлечение рабочей силы откуда-то «оттуда» — повод увидеть сходство? Startopia сильнее и реиграбельнее DK. Суще-ственно. Может быть, чуть (совсем чуть-чуть) менее стильная, но силь-нее и реиграбельнее. **MC**



# КОНЕЦ

# ИНТЕРНЕТА

Jackal



**В** некоем царстве — некоем государстве жил-был человек по имени Че Буряха по прозвищу Кровавый Комманданте. Точнее, Комманданте он был по складу души и ума, а вот кровавым его назвал любящий Че Буряху народ. Потому как был наш герой не каким-то безвестным погонщиком мамонтов или доцентов алхимии, а самым наиглавным царско-государским обер-доминатором, а также пожизненным депутатом от земли, небес и всех известных современной науке девяти с половиной преисподен. Честно говоря, в царстве-государстве были и до Че Буряхи всякие правители разной степени пожизненности, но народ к ним всеобщей любовью не пылал по причине своей постыдной неконсолидированности. Так и получалось, что правители правили, а народу это было до фени: в наиболее развитых регионах он занимался виртуальным лупцеванием себя посредством DOOM'a и всяких прочих Quak'ов, а в глубинке мультиплеер практиковался дедовскими методами — стенка на стенку.

Опять-таки не в пример своим предшественникам Че Буряха был умен, коварен и образован, ибо в детстве успел посетить четыре класса воскресного профессионально-атеистического училища. Погрузив свое седалище на царско-государский трон, он уже знал, что народные массы надо объединять в едином идейном порыве, пока подданные еще не успели оторвать друг другу последние конечности рейлганами да тракторными ресурсами. Наилучший же способ сплочения нации, как было известно Комманданте, заключался в отыскании злобного инородного врага, который точил бы клыки, желая покорить несчастное царство-госу-

дарство. Как назло, никто на бескрайние пустоши че-буряховских владений не покушался, сколько бы ни трубили разосланные во все уголки света эмиссары о несметных залежах болотного газа и некошеных полях наядовитейших мухоморов.

Ничего не поделаешь, из самых благих побуждений Че Буряхе (еще не получившему первую половину своего прозвища) пришлось выдумывать закланного врага своей собственной головой. Он обложился картами и углубился в геополитику, которая в те времена расцвела не хуже алхимии и гадания по бараньим косточкам. С листов разливанного пергамента на Комманданте уныло смотрели бесформенные пятна различной степени бурости; снизу, где положено находиться югу, царство-государство медленно растворялось в бескрайних песках, а сверху, как шапкой Мономаха, было придавлено горной грядой. С оставшихся сторон наблюдались моря и океаны, но с рыбой Че Буряхе воевать не хотелось, потому что все дредоуты и канонерки имели странную привычку тонуть незамедлительно после схода с царско-государских ступеней.

На следующее утро проправительственные глашатаи в один голос разнесли стране весть о том, что Комманданте собирается отнять у нечестивых язычников мистической пустыни Захара исконные царско-государские земли, которые были коварно погребены врагами под слоем песка. Песок же, как известно, в основе своей имеет кремний, незаменимый материал для производства всевозможной электроники. Правда, царство-государцы еще не вступили в эру интегральных схем, перебиваясь по большей части лампами (и даже не радио, а керосиновыми),





но такие мелочи уже никого не интересовали. С бодрым посвистом собрались войска, на главной площади вздернули пару свежевыволненных пустыньских шпионов, и к вечеру армия-освободительница уже топала лаптами в сторону далеких барханов.

Тут Комманданте ожидало первое крупное жизненное разочарование. Только-только он вошел во вкус прогуливаться по скверу перед депутатским некрополем, заложив большие пальцы рук за широкий ремень и посылая ослепительные улыбки обожающему его народу, как к нему явились на доклад возглавлявшие поход генералы в слегка помятых мундирах и, скорбно рыдая, поведали, что все царско-государское войско в один момент заглохило исполинский песчаный червь.

Про пустыню Захара давно ходили малонаучные слухи, которые было трудно как опровергнуть, так и подтвердить. Например, в них говорилось о загадочном Захаре, давшем имя тем гиблым местам: в легендах он мелькал как подпирющий небо исполин, которому ежедневно приносят кровавые жертвоприношения, лишь бы он не плюнул на свою работу и не уронил бы небо. На самом деле Захаром звали аспиранта из древней царско-государской академии изящных наук, который был страшно ленив от природы и, получив от вышестоящих умников поручение нанести на официальную карту некоторые юж-

ные регионы, заменил их большим желтым пятном с надписью «пустыня». Впрочем, об этом факте история умалчивает. А вот о каких-то... эээ... Шай-Хуудухах... которые, кажется, питались мирно работавшими в песках комбайнами и тракторами (вместе с комбайнерами и трактористами), Че Бурахха после недолгих усилий вспомнил и генералам поверил. Это, впрочем, не помешало ему в порыве искреннего гнева провинившихся наказать, за что впечатленный скоростью своего повелителя на расправу народ и начал называть его исключительно Кровавым Комманданте. Надо заметить, что один из горе-генералов оказался достаточно шустрым, чтобы избежать праведного гнева — он мелькал надраенными каблуками так быстро, что остановился только в счастливой заморской стране Бенгалии, где на откуда-то взявшиеся деньги выстроил себе несколько расписных теремов в народном царско-государском стиле и до самой смерти горько ностальгировал о потерянной родине за раскладыванием вынудовских пасьянсов.

Делать нечего, подмоченную генералами репутацию надо было срочно восстанавливать. Кровавый Комманданте вернулся к своим картам и после долгих размышлений начертал на них жирную синюю стрелу, нацеленную на север. Горы, несмотря на свою полную непроходимость и отсутствие благ цивилизации, тем не менее были вполне обитаемы; тамошний народ твердо следовал общепринятым морально-этическим традициям всех горцев: в теплые времена года они спускались в царско-государские низины и воровали все, что попадется под руку, а в холодное — собирались в кружки вокруг очагов и рубили друг другу головы. Словом, противник для Че Бураххи был просто идеальным.

К новому походу Кровавый Комманданте подготовился основательно. Первым делом разогнал всех оставшихся генералов, дабы не замыслили чего нехорошего; вслед за генералами шли полковники и майоры. Во-вторых, царско-государские плотники корпели всю зиму и настроили неимоверную армаду катapult и баллист, которые с наступлением весны и ринулись в атаку. Так как в горах находилось одно-единственное приступное место, ведущий неизвестно куда Аггербанский проход, то место грядущей битвы было, можно сказать, предопределено судьбой. Дубово-липовая армия Че Бураххи со скрипом и треском вползла в узкие теснины, где и была моментально покروшена в щепки аборигенами, которые воспользовались трехмерностью ландшафта и засели на склонах холмов и скал. Как ни странно, оружие горцев точь-в-точь напомина-

ло амуницию сожранной годом раньше песчаным червем армии...

Будь Че Бурахха хоть на каплю сентиментальнее, он ударился бы в панику. Но стальные нервы Железного Комманданте оказались крепче невзгод. Обшарив карты и глобусы еще раз, он обнаружил новую мишень для всенародной любви — счастливую страну Бенгалию, лежащую далеко за морями. Повоевать с ней, конечно, было нереально, но в свете последних военных неудач пассивное поругание заморских честей и достоинств только поднимало в глазах народа Комманданте веру в непобедимость царства-государства. Прогрессивная молодежь щеголяла по улицам в розовых футболках с волосато-бородатым анфасом Комманданте и одной из его крылатых фраз (каковых было аж целых три: «порвем!», «придушим!» и «задавим!»). К превеликой досаде Че Бураххи счастливые бенгальцы то ли плохо понимали по-царски-государски, то ли не выписывали царско-государских газет вообще, но в общем никоим образом не реагировали на грозную идеологическую кампанию.

В таком полуподвешенном состоянии Кровавый Комманданте выжидал случая для чего-нибудь великого. Так как в результате войн население царства-государства сократилось вдвое плюс-минус пару миллионов голов, то военные подвиги были оставлены на долю подрастающих поколений. Одно время Че Бурахха хотел было покорить мир мудростью царско-государских ученых мужей, но иностранные неучи отказались преклоняться перед достижениями столь любимых Комманданте алхимиков, геополитиков и ассирийских астрологов. Колесо истории застыло в тревожном ожидании между двумя колеями,

«**Тамошний народ твердо следовал морально-этическим традициям всех горцев: в теплые времена года они спускались в низины и воровали все, что попадется под руку, а в холодное — собирались в кружки вокруг очагов и рубили друг другу головы.**»







«Как известно из человеческой истории, вернейшие друзья — это те самые злейшие враги, которые денно и ночью желают вашей гибели.»

и неизвестно, куда бы оно покати-лось, если бы не счастливый слу-чай. А дело было так...

Тоскливым летним вечером Че Буряхха сидел на террасе массив-ной базальтовой гробницы имени дружбы народов посереде царства-государства и раздумывал, чему по-святивать свой следующий день. С од-ной стороны, его ждали вернопод-данные трубоурубы на строитель-стве магистрального кольцевого пивопровода. С другой — Кровавый Комманданте уже вступил в тот му-дрый возраст, когда любой уважа-ющий себя правитель не оставит столицу в руках вернейших дру-зей (как известно из человеческой истории, вернейшие друзья — это те самые злейшие враги, которые ден-но и ночью желают вашей гибели). С третьей же стороны, Че Бу-рахха твердо держался того прин-ципа, что чаще, чем раз в квартал, расстреливать вернейших друзей не стоит, а прошлая экзекуция, как на-зло, состоялась три недели назад. В таких душевных метаниях Ком-манданте выудил из кармана гали-фе своего единственного бессмен-ного советчика — Ручной Электрон-ный Разум с монохромным экран-чиком и четырьмя мегабайтами памяти. РЭР был, во-первых, шту-кой заморской, поэтому ему было глубоко наплевать на судьбы цар-ства-государства, а, во-вторых, они с Че Буряххой демонстративно не любили и презирали друг друга с первого знакомства. В силу этих предпосылок РЭР был единствен-ным существом, которому Коман-данте мог доверять; правда, время от времени он грозился пустить по-лупроводниковый мозг под паровой пресс, но тот не обладал человече-скими эмоциями и стически игно-рировал все угрозы.

Че Буряхха глянул на свое мут-ное отражение в разжиженных кристаллах РЭРа и ткнул жирным пальцем в кнопку «Пуск». Девайс неохотно ожил и обратил к хозя-ину свой немой вопрос.

— Ну, железяка, огорчи меня чем-нибудь! — обратился Коман-данте с привычной фразой.

— Удои падают? — со слабой надеждой предложил РЭР.

— Неее... старо...  
— Коровье бешенство начало передаваться кроликам?  
— Туда им и дорога.  
— Три засухи... два наводнения... бесчинства компьютерных пиратов на островах Абрахамского моря... а вот, Комманданте, свеженькие ка-рикатуры на Вас, только что из Ин-тернета скачанные...



— Ыть? — Че Буряхха аж по-перхнулся. Последний раз карика-туру на него рисовал одноклассник из приснопамятного профессиона-но-атеистического заведения, кото-рый после воцарения Кровавого Комманданте отправился на бес-срочный период заниматься на-скальной живописью и скульптурой на каторгу.

— Кто посмел? Кто допустил? Всех немедленно повязать! И что за иднерент такой взялся???

Мы должны простить Че Бурях-хе такую милую неосведомленность в области высоких технологий. Не может же столь занятый прави-тель знать все обо всем; для этого у него и состоит штат вернейших друзей. Вероятно, один из них и со-бирался познакомить Комманданте с фактом наличествования в цар-стве-государстве отростков Всемирной сети, да не во время попал под оче-редную чистку рядов. Вообще, нель-

зя сказать, что в подвластной Че Буряххе стране об Интернете ни-чего не слышали; определенная прослойка крайне несознательных элементов пользовалась им уже давно и по-крупному. Впрочем, в любой семье не без уродца. Те-перь же РЭР до поздней ночи был вынужден вводить Комманданте в суть дела, по возможности избе-гая таких скользких моментов, как маршрутизация пакетов или пол-ное отсутствие цензуры. Под ко-нец ему повезло: аккумулятор из-дал последний писк и разрядился, а Че Буряхха, раскачивая перегру-женной отрывочными знаниями го-ловой, отправился спать, чтобы на-утро собрать всех вернейших дру-зей, министров и прочих депутатов и спросить у них, как бороться с Ин-тернетом, этим новым и опасным врагом царства-государства.

На следующий день вся власть имущая публика собралась на эк-стренный пленум. По случаю неорди-нарной повестки дня во дворец име-

ни Рванных Оков Пролетария, где происходило событие, за ночь протянули оптоволокно, притащили па-ру компьютеров подороже и с боль-шими мониторами и посадили за них двоих самых орденоносных агентов тайной полиции, много лет назад внедренных в порочные круги ха-керских сект и демоноскены. За про-шедшие годы доблестные блюсти-тели государственности освоили половину кнопок клавиатуры, на-учились вожжению мыши по ков-рику, а также запуску браузера без посторонней помощи. Эти светочи и должны были познакомить че-бурахховскую свиту с ужасами Ин-тернета; для того, чтобы виртуаль-ность не испортила аппетит народ-ным изверженцам, компьютеры уп-рятали за толстый слой колючей сетки под напряжением.

Полдня Кровавый Комманданте со свитой расширенными глазами смотрел на творящиеся на экранах



жуткости. Помимо гнусных карикатур на отцов царства-государства, в инородной сети обнаружилась еще тысяча мерзостей, о которых подлый РЭР умолчал. Сначала оказалось, что в Интернете любой может говорить (то бишь писать) что хочет — и, что хуже всего, каждый в силах эти пасквили прочесть. Нельзя сказать, чтобы Че Бурахха был противником художественного и документального слова; напротив, он оставил в стране по полдюжины писателей, поэтов и журналистов (остальные были отправлены в тот самый первый военный поход — освещать события из первого ряда терции; о чем-то чем, а об их-то пропаже Комманданте точно не жалел). В Интернете же за пару часов ему показали с сотню самозванцев, публикующих черт знает что — от непатриотичных стишков до напыщенных цинизмом альтернативных сводок новостей, издевательств над хроническими недоудоями царско-государских коров и свиней, и даже



грязные домыслы по поводу ненормативной сексуальной ориентации самого Че Бураххи (что, кстати, было полной ложью; ориентация у Кровавого Комманданте была самая что ни на есть прямая — кратчайшим путем не попадающие в поле зрения его слегка выпученных глаз субъекты женского пола). Последнее взбесило обер-доминатора до невозможной крайности; если бы не находчивость операторов, то дело кончилось бы крупным кровопролитием.

А так лихие кнопкодавы быстро развили тему и окунули присутствующих в такой океан заэкранного разврата, что слышен был только стук челюстей о мраморный пол, да болезненное повизгивание входившего в состав делегации Многоногого Енота, верховного шамана царско-государского официального культа (одним из догматов которого являлась необходимость полного

и безоговорочного безбрачия все сотрясающих бубнами служителей). Картинки на дисплеях сменяли одна другую, а зачарованные соратники Комманданте смотрели на них как кролики на удава-извращенца. Первым пришел в себя Че Бурахха, как и подобает подлинному правителю. Волевым усилием оторвав взгляд от вершащегося перед ним непотребства, он приказал продолжать демонстрацию.

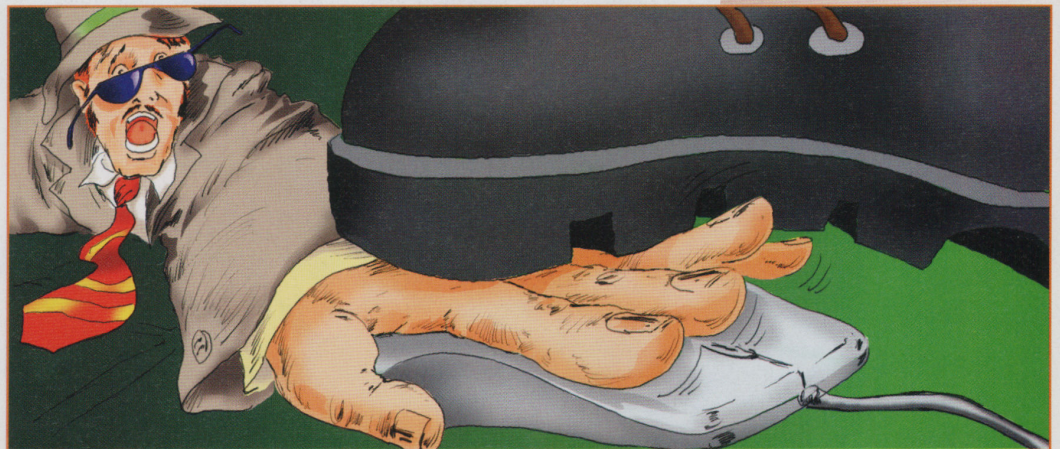
Операторы показали Кровавому Комманданте и его соратникам еще немало ужасов Интернета. Тут были и логовища пиратов, бесстыдно разорявших заморские программные гильдии, и рассадники вирусов, столь смертоносных, что они могли бы за трое суток выкосить под корень все народонаселение мира, если бы могли передаваться людям. Первое мало затронуло обер-доминатора: в царстве-государстве своих программистов было кот наплакал, да и писали они по большей части такую дрянь, на которую никакой уважающий себя флибустьер виртуальных шхер не польстился бы. Вирусом Че Бурахху напугать было тоже сложно, ибо его подданные имели многовековую традицию потреблять с грудного возраста в огромных количествах особый состав, который напрочь убивал всякие инородные тела не только в их организмах, но и в радиусе дыхания, куда, как правило, попадали системные блоки компьютеров.

Дальше Комманданте увидел, как заморские жулики выманивали у верноподданных царства-государства последние копейки с их кредитных карточек (параллельно он подивился тому факту, что у народа еще есть какие-то деньги, чтобы их тратить; он-то был уверен, что после многолетнего правления таковые остались только у него, да у постоянно ротировавшегося состава вернейших друзей). Сей факт Че Бурахху возмутил: целый десяток министерств день и ночь трудились над понижением налогов до такой степени, чтобы все заработанное возвращалось в государственную

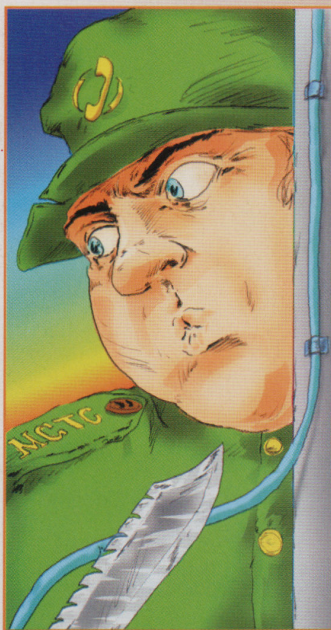
казну и тратилось исключительно на строительство новых катапульти (в глубине души Кровавый Комманданте не оставлял надежды в один прекрасный день дойти-таки до конца злополучного Агтербананского прохода и гордо омыть свои хромированные сапоги водами далекого ледовитого океана). В принципе увиденных кошмаров было достаточно для вынесения самого сурового приговора, но напоследок операторы зашли еще и на игровой сервер, продемонстрировав, как объединенные силы южных пустыньцев, северных горцев и заморских бенгальцев методично превращают редких игроков царства-государства в ливерный фарш. Тут Че Бурахха уже не выдержал, голыми руками разорвал защитную сетку и растоптал командантскими сапогами оба компьютера в пыль.

На начавшемся впоследствии совете Кровавый Комманданте рвал и метал, требуя Интернет запретить, искоренить, порвать, придушить, задавить и т. п., а всех подданных, в посещении этого вертепа замеченных, лишать прав и обязанностей и отправлять в подручные приснопамятному наскальному живописцу. Многочисленная околотовластная братия почин Че Бураххи горячо поддержала, особенно бурно изливал на пол свою ненависть Многоногий Енот; так и наступил бы Интернету полный капут, если бы не присутствовавший при этом министр по международным аферам. По долгу службы этот ученый муж большую часть своего времени проводил в общении с разнообразными инородцами, отчего частично подрастерял присущие любому царско-государскому обитателю эмоциональность и несдержанность. Он робко подергал Комманданте за рукав сюртука и что-то тихо прошептал тому на ухо; багровое лицо властителя сменяло несколько замысловатых выражений, пока на нем не воцарился отпечаток царственной озбоченности. Ударом пудового кулака по столу он призвал публику к гробовому молчанию.

«В царстве-государстве своих программистов было кот наплакал, да и писали они по большей части такую дрянь, на которую никакой уважающий себя флибустьер виртуальных шхер не польстился бы.»







«Че Бурахха вызвал к себе на ковер телефонистов со всех уголков своей страны и потребовал от них ухудшить качество связи до такой степени, чтобы с глупого юзера семь потов сошло, прежде чем он к Интернету приконнектится.»»

— Господа! — скорбным тоном начал свой монолог Комманданте.

— Мы все как один, возмущены известием, что сия заморская гидрина, — он указал пальцем на растоптанные останки компьютеров, — пустила свои зловредные корни на святой земле нашей родины. Мне ли, отцу нации, ее вернейшему гаранту и мудрейшему вождю, не знать, как рвут и мечут ваши сердца в горячем призыве отмщения? Мне ли не знать, как чешутся ваши кулаки в благородном желании выжечь с корнем эту инородскую заразу? Да будь моя воля, уже к завтрашнему утру и следа бы от нее не осталось! Но, — Комманданте выдержал многозначительную паузу, — все не так просто, как кажется нам на первый взгляд. Ибо Интернет — детище наших классово-расовых врагов из запредельных стран, и ежели пойдем мы на него открытой войной, то не миновать нам ихнего порицания, осуждения и прочих эмбарг с дефолтами.

Тут надо сделать небольшое пояснение. Хотя все заморские обитатели и являлись классово-расовыми любому честному жителю царства-государства, они об этом не догадывались и исправно выдавали Че Бураххе денежные кредиты на восстановление народного хозяйства от последствий ледникового периода. Комманданте честно тратил все получаемые деньги на строительство новых катапулт и баллист, твердо веря в то, что если не при его жизни, то в ближайших десяти-двадцати поколениях царство-государство соберется с силами, и накажет заморских богатеев за их глупость, сотрясая этими самыми метательно-стрельными девайсами далекий бенгальский берег. Впрочем, взамен он был вынужден придать родной стране некое внешнее подобие декадентской заморской цивилизации: прекратить публичные казни на площадях, не кидать в тюрьму каждого иностранного туриста как шпиона, а также писать на обертках продуктов содержание в оных калорий и прочих канцегенов. По мнению Че Бураххи, такая сделка была довольно вы-

годной и рисковать ее возможным разрывом из-за расправы над Интернетом ему временно не хотелось. Может быть, потом, в туманных далах грядущего... Но как раз сейчас намечался очередной апгрейд кузниц, где клепались катапульти, а денег, как всегда, не хватало.

Посему Комманданте решил пойти на хитрость. Зачем тратить невосстанавливающиеся нервные клетки там, где можно заставить других потерять их? Зачем терять лицо перед пресловутой междunarодной общесственностью, Интернет указами запрещая, если можно исподволь заставить неосознательных царско-государств самим отказаться от этого пристрастия? Рассуждая таким путем, Че Бурахха вызвал к себе на ковер телефонистов со всех уголков своей страны и потребовал от них ухудшить качество связи до такой степени, чтобы с глупого юзера семь потов сошло, прежде чем он к Интернету приконнектится. Телефонисты послушно закивали головами, а сами пришли в ужас, ибо выполнить приказание своего повелителя они не могли: ведомство их, и так на протяжении последних веков работало на пределе отвратности, переступить который им уже не давали законы физики.

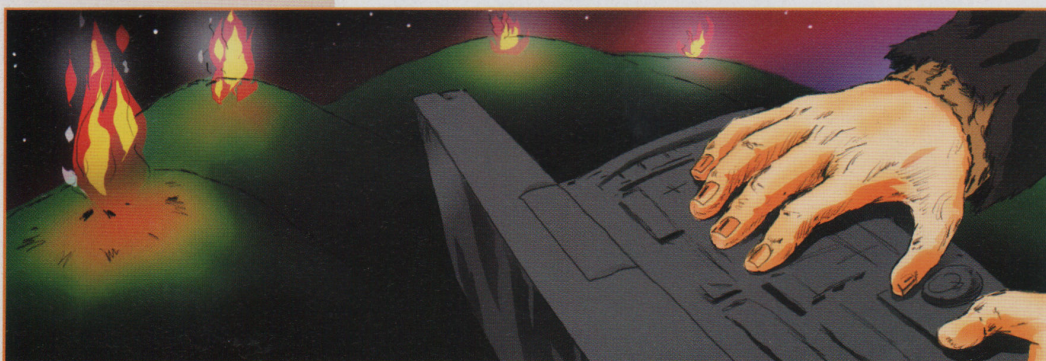
Разумеется, когда через полгода Кровавый Комманданте пожелал узнать об успехах борьбы с Интернетом, правда всплыла наружу. Узнав, что за прошедшее время число пользователей не сократилось ни на одну жалкую душонку, Че Бурахха исполнился столь праведного гнева, что приказал немедленно всех телефонистов вздернуть, а на очередной заморский кредит купить полностью автоматических телефонных станций, дабы не оставаться полностью без связи; а по поводу такого благородного шага взять да и установить повсеместно повременную оплату за разговоры. Месячишко помучаются, думал Комманданте, последние заначки, на апгрейд припасенные, потратят, да и перестанут дурью маяться, а вместо лазания по чуждой царско-государскому духу Сети пойдут на суббоник



или хоть в лапту поиграют. Заодно и казна пополнится, что тоже неплохо, ибо на сей раз был черед усовершенствовать прибивные подковы многочисленной боевой конницы, а до следующего кредита было еще далеко.

Каково же было разочарование Че Бураххи и его приближенных, когда в ходе очередной проверки выяснилось, что инсургенты не только не уменьшились в числе своем, но и, наоборот, сумели расширить ряды! Несчастные продавали все имущество до последней нитки, бросали дома и переселялись в спешно организуемые коммуны в подвалах АТС, где местные электрики за небольшую мзду соединяли их компьютеры с сетью в обход хитроумных реле и счетчиков. Комманданте был удивлен упорством своих прежде всегда покладистых и послушных подданных и чуть было не свалился с апоплексическим ударом; к счастью, один из вернейших друзей очередного созыва предложил новое, более brutальное средство борьбы с рабами Интернета. На следующий день Комманданте опубликовал эдикт, по которому требовал от всех до единого юзерей и провайдеров перлюстрации входящего и исходящего трафика под предлогом борьбы за сохранность государственной тайны. Теперь каждый из них должен был на собственные средства приобрести огромный принтер, который распечатывал в реальном времени логи всех действий, вершимых несчастным пользователем в Интернете, а по окончании недели сдавать накопленные рулоны бумаги в Компетентные Органы.

Поначалу подданные Комманданте взвыли от такого зверства; они занимали деньги у друзей и знакомых и тащили в свои логовища







огромные доисторические принтеры, оперативно закупленные людьми Че Буряхи на свалках заморской Бенгалии. По выходным же мрачные процессии интернетчиков, обвешанных гирляндами логов, собирались в многокилометровые очереди перед Компетентными Органами. Денно и ночью города и деревни царства-государства сотрясались от inferнального треска принтеров; электростанции начали не справляться с нагрузкой и сгорать до углей. Чуть позже пришла ответная реакция. Долгие годы не замечавший происходящих в подвластной ему стране изменений Че Буряха недооценил количества зараженной Интернетом публики. Их молчаливые ряды насчитывали уже не один миллион человек, и к концу первого месяца после выхода эдикта все Компетентные Органы (точнее, те их представители, кто остался в здравом уме) сдались перед седьмым цунами распечаток и стали отправлять их, не читая, в компостные ямы. Надвигался явный кризис.

Кровавый Комманданте в отчаянии обратился к своей верной прогрессивной молодежи; те оделись в майки с грозным ликом Че Буряхи и прошли маршем по столице царства-государства, круша все встречающиеся им на пути Интернет-кафе; так было разорено два заведения, а на пороге третьего прогрессивную молодежь встретили куда как более многочисленные интернетчики, и устроили жестокое надругание, не пожалев даже футболки с любимым повелителем. После этого дня вся прогрессивная молодежь куда-то подевалась, оставив Комманданте самому разбираться с виртуаль-

ным чудовищем. Тот кинулся искать помощи у религиозных деятелей, посулив им скорейшее наступление полного и безоговорочного фундаментализма. Многоногий Енот, сотрясая бубном и кадилом, собственной персоной предал Интернет анафеме. С этого дня во всех царско-государских капищах читались гневные проповеди против расплзающейся по стране Сети. Прихожане согласно кивали бородами и спешили по домам, где их уже поджидали радостно подмигивающие лампочками модемы.

Такого издевательства Че Буряха выдержать не смог; он плюнул на всю заморскую цивилизацию и сопутствующие ей кредиты, особым законом запретил Интернет под страхом смертной казни до седьмого колена пользователя. Покорные приказу Кровавого Комманданте военные распрошили все, что только могло передавать двоичный сигнал; мечами и топорами они изрубили всю медную, оптическую и радиопроводку. Поначалу казалось, что чудовище побеждено, но не тут-то было. Подпольные дилеры научились продавать Интернет по кусочкам, и несчастные пользователи тайными тропами пробирались на конспиративные квартиры, унося в карманах старательно заматанные в фольгу квоты. Когда эта весть дошла до ушей Че Буряхи, он велел разрушить до основания все оставшиеся электростанции, полагая, что прекращение электропитания станет концом Интернета.

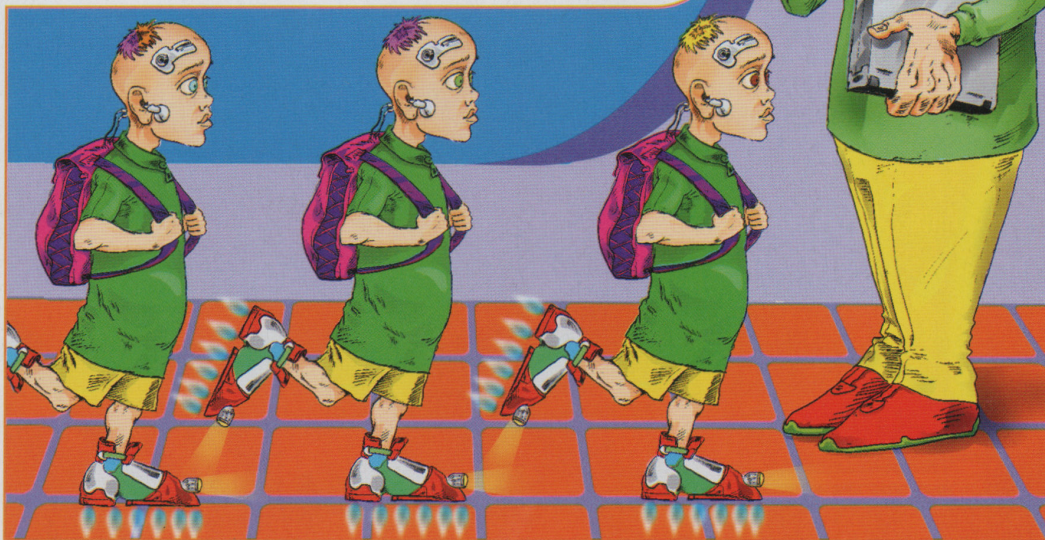
Не тут-то было! Хитроумные жители царства-государства навестились подключаться к Сети через цепочки сигнальных костров, разжигаемых на вершинах костров партизанскими провайдерами. Несмотря на все неудобства и медлительность такой среды переда-

чи, ряды пользователей продолжали пополняться: оставшись без электричества, вся промышленность страны встала, а потом рухнула, и людям не оставалось ничего больше, кроме как заниматься серфингом. Кровавый Комманданте же окончательно убедился, что проще уничтожить все живое, нежели победить коварный Интернет. Поэтому он приказал генералам собрать все баллисты, катапульты и шипованные подковы и выжечь гидру, не считаясь с жертвами. Пролить кровь генералы были рады всегда, и началась бойня.

Заморские журналисты тайком проникали в царство-государство, чтобы донести до всего мира устрашающие фотографии зверств борьбы с Интернетом. По мотивам одной из них и была нарисована знаменитая картина «Конец Интернета», которую мы проходим в школах уже много веков. Вот она, посередине заснеженного поля лежит умирающий юзер, в последней агонии воздевающий к равнодушным небесам руку с обрывком коаксиального кабеля, а неведальке всадник в меховой буденовке уже опускает копье, целясь в несчастного.

А что царство-государство? От него до нас не дошло никаких следов. Как известно еще со времен динозавров, страна, в которой нет Интернета, обречена на скорую и мучительную гибель. В том и есть мораль нашего сегодняшнего урока, детишки. Можете вынуть из черепов свои нейрошунты и идти на перемену. А дома не спешите сразу же лезть в ванну с физраствором и подключать свои виртуальные оболочки к Quake Universe, а сядьте перед монитором, полюбуйте на солнце, заходящее над лесом труб и антенн, и порадитесь тому, что у нас с вами есть такое великое чудо — Интернет. Alt + F4. **ME**

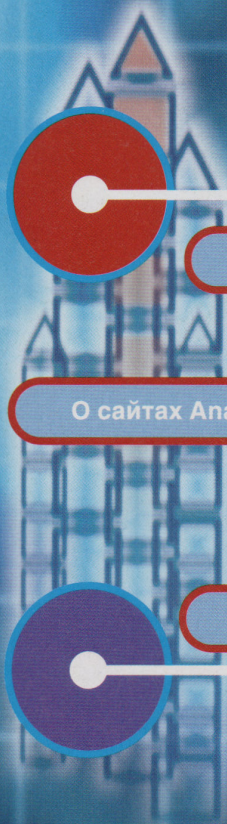
«Заморские журналисты тайком проникали в царство-государство, чтобы донести до всего мира устрашающие фотографии зверств борьбы с Интернетом. По мотивам одной из них и была нарисована знаменитая картина «Конец Интернета», которую мы проходим в школах уже много веков.»





**Х**орошо известно: Сеть — это круто. А сетевые игры — круче всего. Так неужели вы считаете, дорогие дружки, что человечество не додумалось до такой крутизны давным-давно? Впервые сетевые игры изобрели еще в Древнем Риме. Там на гладиаторскую арену выбегал жуткого вида мужик-NPC в доспехах, с мечом, щитом и немереным числом пойнтов, а против него выставляли геймера с одним кинжальчиком и сетью. Причем геймер так умело использовал свою сеть, что NPC, как правило, в ней зависал и становился легкой добычей кинжальчика, поскольку был хоть и тяжелым, но глупым бойцом и инструкций по сетевым играм читать не умел. А в русской народной традиции хорошо известен Старик, который очень любил играть с неводом (устар. рус. синоним «сети» — Прим. ред.). Закинет его, бывало, и то бонус вытащит в виде золотой рыбки, то, дурак, совсем без невода останется. При одном разбитом корыте. Обрыв потому что и дисконнект. Обидно! Опять же, между прочим, потому что царское правительство скрывало от простого народа правила сетевых игр. А мы вам не царское правительство и не кровавые римские патриции! Нам для вас, друзья, никаких инструкций не жалко. Чтоб не постигла вас судьба римских гладиаторов и русских стариков.

# INTERNET для геймера



Anarchy Online

О сайтах Anarchy Online

Сетевые тропики







@ Инструкция — мать анархиста

# Anarchy Online

Lady Alice

После установки «Анархии» с CD, соединения с Интернетом и регистрации на сервере вам придется скачать еще мегов эдак 10+ патчей, так что если у вас нет выделенного канала или иного высокоскоростного доступа в Сеть, то смело можно запускать игру патчиться и идти обедать.

## Создание персонажа

Наконец все обновления скачаны, и вы добрались до самой игры. Предлагается создать нового персонажа. Если пока нет твердой уверенности в том, за кого играть, то лучше сделать несколько разных персонажей и попробовать, какой больше понравится. Какого-либо ограничения по количеству персонажей не указано, и штук восемь сделать можно точно.

## Расы

Сначала вам предложат выбрать расу. Их четыре, правильнее

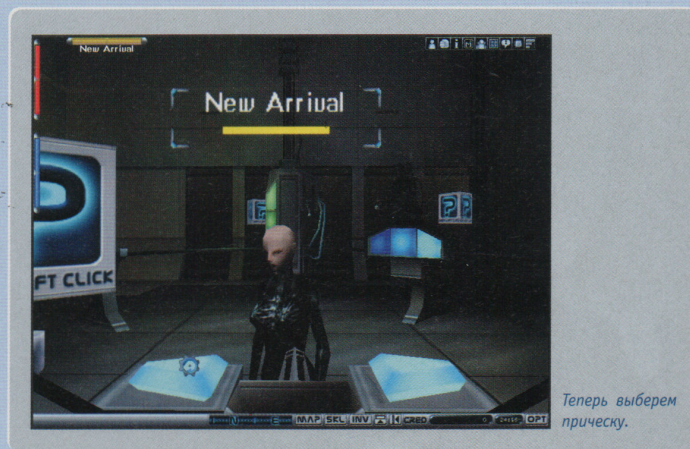
Ознакомившись с расами и усвоив кому какие даются бонусы и недостатки, выберите для начала любую приглянувшуюся и отправляйтесь далее к выбору внешнего вида.

## Внешний вид

Тут можно изменить лицо и прическу, а также рост и полноту. Ничего из этого на характеристики не влияет, так что все исключительно дело вкуса. Далее переходим к выбору класса.

## Классы

Среди классов разнообразия гораздо больше — их двенадцать.



Теперь выберем прическу.

пустимо, поскольку случаи плохой совместимости довольно редки. Хотя исключения, конечно, бывают. Например, инженеру Atrox, по слухам, скоро начинает не хватать интеллекта, даже чтобы скастовать собственного пета.

3. Почитать на форумах, сайтах, проанализировать самому и выбрать комбинацию, кажущуюся наиболее эффективной. Например, Funcom утверждает, что инженер, скорее всего, Solitus. Тем не менее, обратив внимание на то,

## Словарь

**Танк** — персонаж, действующий по принципу «сила есть — ума не надо».  
**HP** — Hit Points, здоровье персонажа.  
**Skill Points** — очки умений, в игре имеют сокращение IP.

что большую часть времени он занят стрельбой из пистолета или ружья, можно предпочесть расу Opifex. Решив же, что для инженера, как интеллектуальной профессии, главное INT, можно взять и Nano.



Самый первый экран, выбор расы.



Теперь выберем класс.

сказать три с половиной, поскольку одна раса не имеет пола, так что выбирать придется из семи силуэтов, стоящих перед вами.

Solitus — люди, раса наиболее средняя по всем характеристикам. Opifex — симпатичные невысокие вороватые люди. Nano — маги, наиболее интеллектуальная раса. Atrox — шкафообразные ребята неопределенного пола. Изначально были выращены для работы в каменоломнях.

И вот тут-то следует задуматься, кем вы хотите играть. А уже потом, под выбранный класс подобрать соответствующую расу.

При выборе сочетания класс + раса можно руководствоваться несколькими различными подходами.

1. Выбрать сочетание, рекомендованное в описании. Если там написано, что Doctor обычно solitus, то его и берите.

2. Играть той расой, которая больше нравится, не обращая внимание на класс. Обычно до-





Для справки и простоты выбора мы приведем более подробное описание каждого класса.

## Soldier

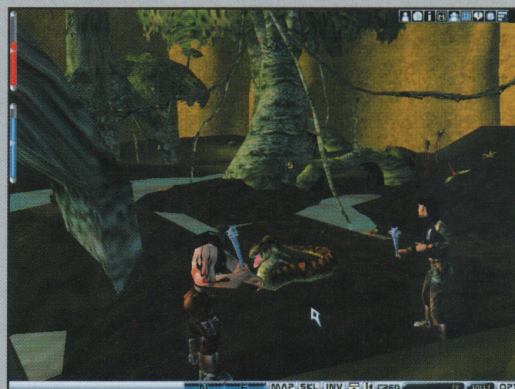
Один из лучших танков, специалист по стрельбе из всех видов оружия. Достоинства — много здоровья, хорошо стреляет. Предположительно может завалить в поединке один на один достаточно «толстого» монстра.

Недостатки — все заклинания, хотя и продаются в магазинах, требуют изрядного вложения очков умений, которые можно потратить с гораздо большей эффективностью на лучшую стрельбу или защиту. В группе такое пренебрежение заклина-

ниями не является проблемой, так как другой класс, например инженер и доктор, может касаться на вас все необходимые вещи, причем даже лучшего качества, чем доступные солдатам. При охоте в одиночку нападение на вас нескольких монстров вместо одного запланированного может стать серьезной проблемой.

Рекомендуемые классы — Solitus или Atrox. Opifex также вполне подходит, особенно если вы собираетесь больше стрелять издалека, чем изображать из себя танк. Napo явно не годится.

В начале игры получает хорошую винтовку и заклинание, увеличивающее общее количество хитпойнтов.



Это типичные enforcers — толстые, тупые и с дубинками.

## Enforcer

Лучший танк, дерется холодным оружием: мечами, топорами, секирами, водопроводными трубами, кувалдами и так далее.

Достоинства — максимальное здоровье и никаких проблем с боеприпасами кроме аптечек. Пользуется спросом в группе как самый качественный танк.

Недостатки — все атаки холодным оружием имеют маленький радиус действия, так что если не получается подойти к монстру вплотную из-за вражеского заклинания или иных причин, то остается только стрелять из лука или огнестрельного оружия, что не является прямой специальностью этого класса.

Рекомендованные расы — Atrox и в меньшей степени Solitus. Все остальные расы еще менее подходящие, хотя попробовать сделать enforcer opifex в стиле ниндзя-фехтовальщик может быть любопытно.

В начале игры получает бейсбольную битку и заклинание, приносящее здоровье.

## Martial Artist

Монах, специалист по драке голыми руками. Умеет кастовать и даже лечить в умеренных пределах.

Достоинства — не требует никаких расходов кроме аптечек, даже enforcer'у надо покупать оружие, а монах может драться

# О сайтах Anarchy Online

Как и для большинства онлайн-вселенных, документация, получаемая вами в коробке с игрой, рассказывает лишь о том, как ее установить, запустить и какие кнопки нужно нажимать для выполнения базовых действий. Часть ее посвящена художественному изображению мира, его истории и последним произошедшим событиям. Сведения о статистических характеристиках игрового мира, предметах, монстрах, умениях, а уж тем более о его механике нельзя найти не только в прилагающемся описании, но и на сайте производителя. Поэтому, разумеется, еще задолго до официального выхода игры, во времена ее бета-тестирования, появляется множество сайтов, претендующих на роль наиболее подробных, удобных и детализированных источников информации об игре.

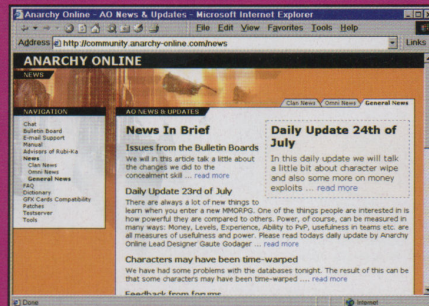
www.anarchy-online.com



Официальный сайт игры Anarchy Online. Предназначен для тех, кто об игре ничего не слышал вообще или знает очень мало. Здесь находятся FAQ, официальные новости о выходе игры, информация о компании-разработчике FunCom. Для тех, кто уже играет в «Анархию», информации тут практически нет, поскольку специально для них сделан другой сайт. Однако вестник от разработчиков — это в определенных случаях архинужно и архиважно. Где еще проще всего

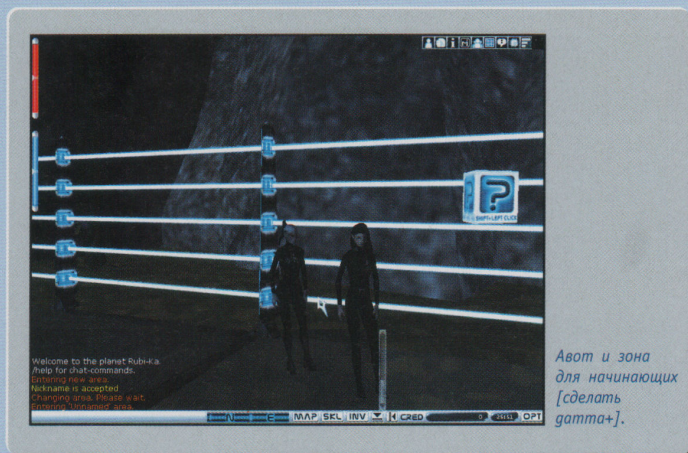
найти свежий патч и новейшие анархические сводки прямо из первых рук?

community.anarchy-online.com



Основной официальный сайт игровых новостей. Имеет три основных новостных раздела — общая информация, новости OmniTek и новости Кланов. В общем разделе рассказывают о развитии игры, исправлении ошибок, планах FunCom по усовершенствованию. К сожалению, в этом разделе FunCom очень мало пишет об ошибках — как об известных, так и о только что исправленных. Omni- и Клан-новости повествуют в контексте игры о событиях на планете. Причем эти новости добросовестно описывают все





голыми руками. В группе он также выступает в роли лекаря за неимением лучшего.

Недостатки — примерно те же, что и у enforcer — небольшое расстояние, на котором он способен наносить вред врагам, а также то, что он является не таким мощным танком, как enforcer.

Рекомендованная раса — Solitus, хотя встречаются и Atrox и orifex. Nano, как и в случае остальных боевых рас, отбывает.

В начале игры получает заклинание улучшающее точность атак и особый предмет, которым тоже можно атаковать. Скорее, это даже не предмет, а специальная атака, поскольку использует он прямо из сумки, в руки его взять нельзя.

## Agent

Мы бы назвали его killer'ом или наемным убийцей. Отменно стреляет из укрытия с большого расстояния. Знает всякие вредные заклинания, отравляющие и снижающие скорость бега врагов.

Достоинства — может эффективно охотиться в одиночку, но только в условиях достаточного пространства, когда можно сохранять расстояние между собой и врагами, а также прятаться и подкрадываться. В группе является ударной силой.

Недостатки — хотя это и боевой класс, на роль танка он не годится и при близком контакте с монстрами довольно быстро теряет здоровье.

Рекомендованный класс — Solitus, хотя orifex смотрится гораздо

лучше. Atrox и Nano — сомнительный выбор, так как у них прямо противоположный набор ведущих характеристик.

В начале игры получает снайперскую винтовку (rifle) и заклинание, наносящее вред врагам.

## Fixer

По-нашему вор. Личность, наилучшим образом приспособленная делать все то, что нелегально.

Достоинства — обладает большим количеством полезных боевых умений. Как то: прятаться, профессионально водить все виды транспорта (наземный, водный, воздушный). Из боевых умений специализируется на автоматах. Разумеется, лучший специалист по вскрытию замков, дверей и компьютеров.

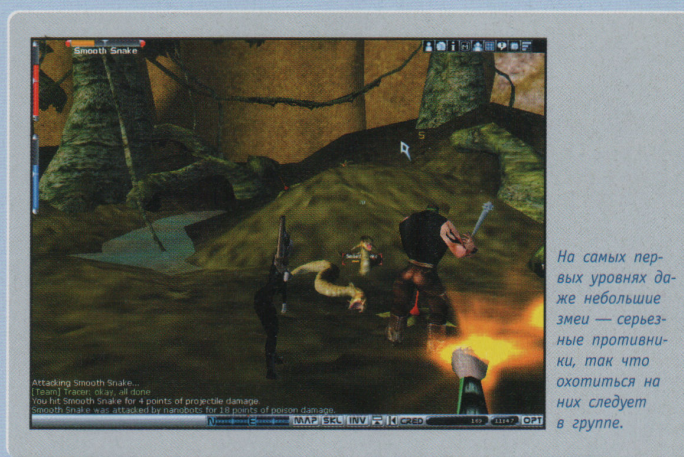
Недостатки — при охоте в одиночку вы можете иногда почувствовать себя «вспомогательным» классом. То есть у вас нет такого здоровья и огневой мощи, как у солдата, а различные полезные умения больше ориентированы на боевые ситуации.

В начале игры получает автомат.

## Doctor

Врач, лучший по способности лечить. Достаточно определенный и недвусмысленный класс. Если вы хотите быть самым нужным в группе, то это класс для вас.

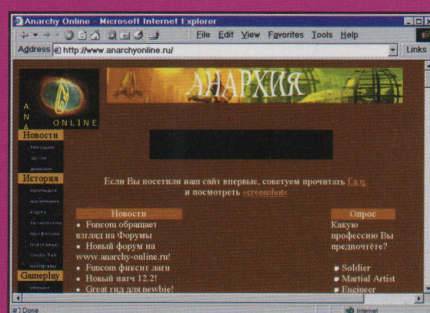
Достоинства — лечит лучше всех. Пользуется повышенным спросом в группах. Имеет заклинания, замедляющие и отравляющие монстров.



основные происшествия с точки зрения и той и другой стороны. Таким образом, поимка вора и бандита в новостях от Omni обязательно найдет свое отражение в некрологе об неудачно попавшемся известном лидере у Кланов. В дальнейшем новости от Omni и Кланов будут служить развитию сюжетной линии, которое начнется не раньше 2002 года, пока же это неплохой способ развлечься, читая, как Кланов отнекиваются от обвинений Omni в уничтожении пассажирского транспорта, говоря, что Omni его сбили сами, только чтобы обвинить их во всех смертных грехах.

**www.anarchyonline.ru**

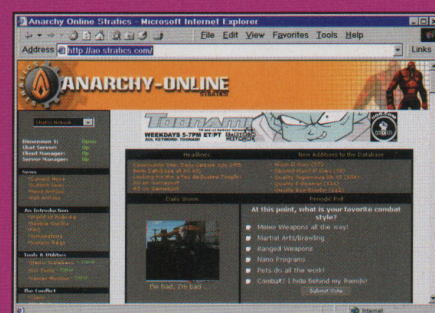
Российский сайт, посвященный Anarchy Online. Содержит переводы инструкций для начинающих, форум для обсуждения и ряд статей наших игроков. Наиболее интересной частью является, безусловно, форум, так как в онлайн-играх русские традиционно образуют отдельные кланы для истребления всех капиталистов и прочих врагов отечества. Так что тут вы легко можете найти списки имен «наших» персонажей или задать любой вопрос на родном языке. Кроме того, если лениво или сложно читать по-английски, тут есть достаточно полная документация по иг-



ре, советы для начинающих и прочая полезная для играющих информация.

**ao.stratics.com**

Сайт Stratics традиционно специализируется на всех онлайн-играх. Разумеется, не обойдена вниманием и Anarchy Online. Одним из основных недостатков сайта можно считать непреодолимую любовь к микроскопическому шрифту, который никакими средствами не удается увеличить. Кроме того, чрезмерная разноплановость (одновременно у них есть сайты по Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call и другие) не дает сделать сайт лучшим. Кроме недостатков,



у сайта есть и куча достоинств — полная информация об игре, включая списки монстров, предметов, заклинаний. На сайте проводятся регулярные опросы по актуальным темам игры.

**www.ao-basher.com**

Один из лучших на настоящий момент сайтов по Anarchy Online: наиболее полная и достоверная информация, новости появляются оперативно, они развернуты и вполне критичны по отношению к разработчикам и их ошибкам. Так, например, еще во времена Beta4 на сайте появились карты с указанием мест расположения магазинов и иных



Недостатки — на низких и средних уровнях имеет существенные проблемы при охоте в одиночку. Есть подозрение, что и на высоких уровнях он один охотиться не способен.

Рекомендованная раса — Solitus. Если делать доктора, ориентированного только на охоту в группе, то можно попробовать и Nano — больше маны, если же вам нравится opifex, то явных противопоказаний нет и у этой расы. Atrox отпадает из-за непроходимой тупости.

В начале игры получает пистолет и два заклинания — яд и лечение.

## Trader

Торговать и меняться всем, включая характеристики, его специальность. Один из самых

сложных классов, серьезно ориентированных на игру в составе группы.

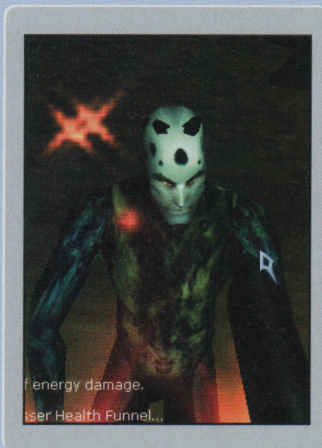
Недостатки — многие заклинания торговца абсолютно бесполезны при охоте в одиночку. Как кастер сам персонаж довольно слаб и нуждается в защите.

Рекомендованная раса — Solitus. Как и для всех кастеров, можно взять Nano. Opifex как недалеко ушедший от людей также подойдет. Atrox не проходит по умственным характеристикам.

В начале игры получает дробовик и пару заклинаний, одно из которых типа DrainLife (отобрать у монстра десяток единиц здоровья и прибавить половину отобранного себе). Второе заклинание только групповое — лечит партию за счет постепенной потери части здоровья самим тор-



Отметим хорошее качество графики и деталей окружающего мира.



говцем. Далее такие заклинания у этого класса будут встречаться регулярно, причем в самых неожиданных сочетаниях. Например, полечить партию и заплатить за это деньгами.

Или прибавить всей группе умения атаковать, а себе значительно снизить данную способность.

## Adventurer

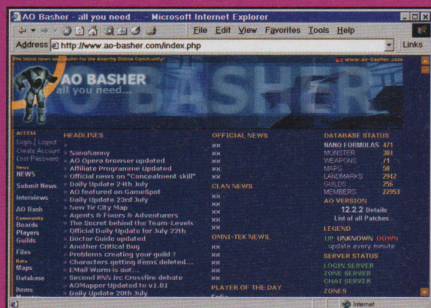
Наиболее «усредненный» по определению самих разработчиков класс. Неплохо умеет стрелять, не слишком хилый сам, знает, как лечить и кастовать ряд других полезных заклинаний.

Достоинства — по утверждению самих разработчиков, класс, хорошо приспособленный для охоты в одиночку. Имеет заклинания, увеличивающие скорость бега, неплохо может лечить и обеспечивать дополнительную защиту.

Недостатки — умея всего понемногу, не специализируется ни в чем одном профессионально.

Рекомендованная раса — Solitus, хотя стоит попробовать и другую.

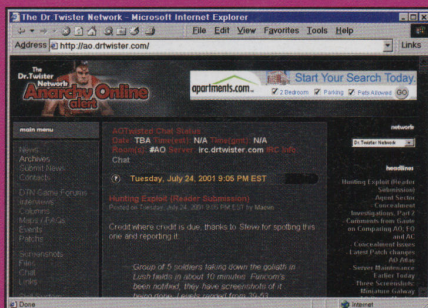
В начале игры получает пистолет и заклинание лечения.



нужных заведений, чего так не хватало многим игрокам. Сейчас публикуется большое количество неофициальной полезной информации. Базы данных по монстрам, предметам и прочему, конечно, также доступны.

ao.drtwister.com

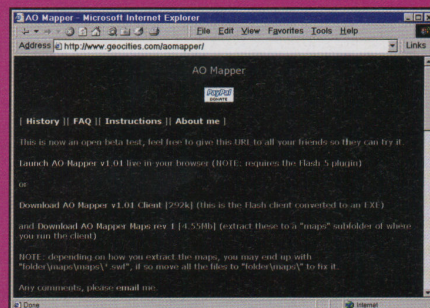
Популярный специализированный сайт по игре. Обладает традиционным «джентльменским» набором сведений и новостей. Вовремя публикует в новостях все актуальные игро-



вые баги вместе с путями их обхода, о которых разработчики предпочитают умалчивать.

www.geocities.com/aomapper

Этот сайт создан с единственной целью — раздача программы AO Maps. Так как к игре не прилагается качественная карта, то эта программа восполняет этот пробел. Более на этом сайте ничего нет, кроме типичных разделов о программном продукте — список исправлений и ближайших улучшений.



Разумеется, кроме выше упомянутых страниц, существует еще множество других, и пока нельзя однозначно назвать даже пятерку лучших источников информации по игре, поскольку со времени выхода ее не прошло еще и месяца. Тем не менее периодическое посещение официального сайта Community и ежедневное чтение новостей на любом крупном информационном сайте даст вам достаточно сведений, чтобы не пропустить важное игровое событие.





## Nano-Technician

Как сказано в описании, лучший специалист по контролю над наноботами. Выражается это в том, что нанотехник — лучший специалист по быстрому нанесению вреда врагам, то бишь wizard в классической RPG-терминологии.

Достоинства — если надо кого-то убить быстро, то тут вы лучший, спору нет. Как и любой узкий специалист, пользуется большим спросом в группах.

Недостатки — если монстры не положили на вас свои грязные лапы или дотянулись иным способом, то расправа может быть очень скорой и кровавой из-за вашего жалкого здоровья и плохих способностей к защите.

Рекомендуемая раса — Nano, и попытки взять любую другую особого смысла не имеют.

В начале игры получает пистолет и два заклинания. Одно из них наносит урон монстрам, второе кратковременно задерживает монстра на одном месте.

## Engineer

Лучший специалист по вызванным под свой контроль искусственным созданиям — петам.

Достоинства — всегда под руками пет, который может служить неплохим расходным танком, что позволяет эффективно охотиться в одиночку. Во многих случаях против отдельного монстра пет может выиграть поединок даже без вашего участия. Когда дела плохи, больше шансов ударить, пока разъяренные враги добивают пета.

Недостатки — слабое здоровье, как у всех кастеров. При охоте в одиночку, если пет помер в битве, то вам грозит близкий и печальный конец. Немедленно вызывайте нового, или не успеете унести ноги. Также вас подстерегают сложности в управлении петами, которые как все компьютерные создания довольно тупы. Выражается это в том, что они склонны отставать и теряться по дороге, а также ввязываться в драку не по делу, или нападать на того, кого трогать не следует.

Рекомендуемая раса — Solitus, хотя можно попробовать и любую другую кроме Atrox, которые слишком тупы для любого небоевого класса.

Начальным оборудованием инженера является пистолет и пара заклинаний: пет и повышение точности стрельбы. Далее тенденция сохранится: кроме вызывания петов и длительных заклинаний, дающих полезные свойства группе, мана инженеру не нужна. Так что его основным оружием будет пистолет или иное огнестрельное приспособление.

## Meta-Physicist

Кастер, представляющий из себя комбинацию нанотехника и инженера (ближе к первому), с большим набором заклинаний по изменению характеристик как в лучшую, так и в худшую сторону.

Достоинства — за счет наличия сильного пета способен охотиться в одиночку. Полезен в группе тем, что может улучшать способности бойцов и ослаблять врагов.

Недостатки — петы метафизиков непостоянны и исчезают через некоторый промежуток времени. Если за этим не следить, то пропадают они, как это водится, в самый неподходящий момент. Большое количество заклинаний по изменению характеристик оставляют не так много места для обычных боевых заклинаний, которые, конечно, есть, но в ограниченном объеме. Сам же метафизик — боец совсем никакой, все его умения относятся к сфере заклинаний. Даже собственным щитом драться профессионально он не может.



В начале игры метафизик имеет в своем распоряжении щит, который одновременно является оружием ближнего боя, и пару заклинаний — одно для нанесения вреда и другое для создания пета.



Охота внутри помещений с роботом — довольно сложное дело, так как он легко теряется в многочисленных дверях и кабинетах. Поэтому лучше оставаться в большом зале.

## Bureaucrat

Так же, как и торговец, этот класс ориентирован на игру в составе группы. Обладает разношерстными способностями, многие из которых на низких уровнях пока не очень понятны.

Достоинства — перспективный персонаж, один из наиболее полезных для группы классов. Может вызывать петов и знает много заклинаний.

Недостатки — слаб в ближнем бою, как и все кастеры. Многие заклинания не эффективны при охоте в одиночку.

В начале игры имеет в своем распоряжении пистолет и пару заклинаний. Одно из заклинаний наносит урон монстру, другое делает медлительными врагов.

После выбора сочетания расы и класса, индивидуальной внешности, а также уникального имени надо определиться, за какую из трех сторон (корпорация Om-

ni, повстанческие кланы или нейтралы) вы собираетесь воевать. Если воевать даже за идею не входит в планы персонажа, то выбрать все равно придется, ведь планета разделена на кон-

тролируемые этими силами территории, и выбор определяет место, в котором начинаются приключения.

## Зона для начинающих

Вы оказываетесь на небольшой огороженной площадке, на которой находятся магазин, терминал для сохранения, охранник и NPC, способный рассказать минимум о мире Rubi-Ka и об игровом интерфейсе.

Тут рекомендуется присесть и изучить собственные стартовые характеристики. Обратите внимание, что в запасе персонажа есть примерно 1500 IP, которые не только можно, но и необходимо распределить на повышение базовых атрибутов (на низких уровнях можно смело поднимать все по максимуму) и на улучшение способностей. Так как способностей почти под сотню, то тут придется серьезно подумать, что необходимо, что пригодится, а на чем можно и сэкономить. Поскольку стоимость поднятия способностей растет с их увеличением, то трава в начале некоторого количества IP по ошибке или в качестве эксперимента на те способности, которые потом будут отнесены к числу ненужных или необязательных не страшна — все равно много пока не потеряете, а некоторые не основные умения, все же приходится слегка поднимать, чтобы воспользоваться неспециализированными, но полезными вещами. Например, даже будучи тупым танком, надо иметь некоторые начальные познания в электротехнике, чтобы пользоваться очками ночного видения и фонариком.





Чем более светло-зеленым цветом отмечена та или иная способность или атрибут, тем лучше и быстрее он будет расти у персонажа. Все умения, считающиеся профильными для вашего класса — зеленые, но это еще не значит, что их все надо поднимать до максимума. Похоже, что на высоких уровнях придется выбирать еще более узкую специализацию, так что, если пока не яс-

## Полезные советы

В миссиях совершенно не обязательно всех истреблять. Во многих типах заданий, где надо лишь починить радар или подобрать предмет можно быстро пробежать по помещению, не обращая внимания на нападавших врагов, скатить предмет и убежать. Для этого надо иметь развитое умение *rolling* и побольше здоровья и брони.

Если вы путешествуете с петом, то обычно монстры предпочитают нападать на хозяина, а не на пета. Это неудобно и опасно. Так что, если вы охотитесь с петом, в особенности в закрытых помещениях, можно красться (*sneak*), используя умение *concealment*. При этом монстры будут нападать на следующего с вами пета.

Заклинания, производящие петов в этой игре, дают вам предмет. Кликнув на него, вы тут же получаете пета. Никто не мешает заранее изготовить десяток таких предметов и потом вызывать петов, как только погибнет предыдущий. Эта особенность может нередко спасти положение в трудной ситуации. Не следует лишь относиться к петам как к совсем расходному материалу — их вызов стоит денег и если они будут гибнуть слишком часто, то можно остаться без средств к существованию.

Иногда бывает удобно носить с собой два пистолета или ружья. Из одного стреляете все время, другое же, с большим временем перезарядки и большой ударной силой, используете только тогда, когда специальные атаки восстанавливаются. В этом случае, взяв толстую пушку в руки и выстрелив всеми дополнительными атаками, можно разнести в клочья весьма «толстого» врага.

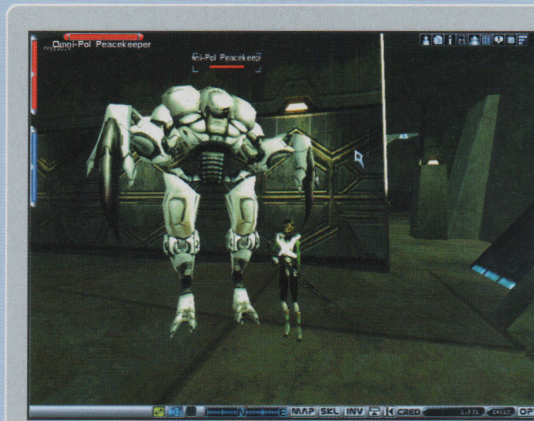
Если вы играете за сторону *Omni* или *Кланов*, то выполнив много миссий, за которые дают специальные токены, можно получить неплохие бонусы к здоровью и мана. Делать это лучше на низких уровнях, так как за выполненную миссию дают не более одного токена, а на высоких уровнях трудно получить миссию, до места расположения которой недалеко. Так что, дотянув уровня до 4–8, вполне можно заняться целенаправленным сбором токенов. Если брать быстро пробегающие миссии и выполнять их, не вступая в битву с монстрами, то повезет довольно быстро выполнить 60 заданий и получить бонус более 100 здоровья и около 100 маны.

Только имейте в виду, что если вы решите позднее поменять сторону в конфликте, например перейти в Клан, то этот бонус, скорее всего, пропадет, так как он имеет определенную принадлежность (у *Omni* это *OmniTech awards board*), а у *нейтралов* его просто нет.

но, нужно ли поднимать характеристики, лучше оставить IP про запас. Через несколько уровней ситуация может легко проясниться, когда найдется чрезвычайно нужный предмет, требующий для применения высокие знания в определенной области. Например, будучи инженером, можно относиться к квантовой физике с полным презрением, но лишь до тех пор, пока не потребуются использовать для пета специальные машинки — триммеры, позволяющие их (петов) настраивать определенным образом, повышая защитные характеристики за счет здоровья пета, или, наоборот, делающие его более агрессивным. Тут придется основательно вложиться в ряд умений, необходимых для триммеров, или ограничить себя лишь частью этих устройств и умений, если на все вариации не хватает IP для прокачки нужных способностей.

Одним из простых путей распределения IP на нижних уровнях будет сначала подъем всех базовых характеристик, потом зеленых умений, потом то, что принадлежит к защите и нападению тем оружием, которое есть сейчас в наличии, а остальное следует отложить про запас.

К нападению принадлежат способности по умению владеть данным видом оружия и скорость атаки (инициатива) для этого вида вооружений. К защите относятся способности: уклоняться от выстрелов, избегать атак с близкого расстояния, прятаться от



Еще более монстроидально выглядящий охраняющий робот в правительственном квартале.

или попробовать «завалить» монстра более высокого уровня. Все эти умения потребуются в дальнейшем, когда знание, чего нажать, в сложной ситуации может спасти жизнь не только вашего персонажа, но и всей группы.

## Группы

В *Anarchy Online* группы всегда выгодны. Даже если охотиться в одиночку, то будучи формально в группе с другим персонажем, получающим примерно столько же опыта в одиночку, вдвоем заработаете больше. Например, убив монстра, получаете 100 очков опыта, сделаете тоже самое вдвоем — каждый получит примерно по 70. Если за то же время каждый убьет по монстру, то получится  $70 + 70 = 140$ . Налицо пря-



При этом группа истребляет монстров со скоростью, не сравнимой с одиночной охотой. Так что в группе персонаж набирается опыта на порядок быстрее, чем в одиночку. Также немаловажным фактором является то, что в правильной группе всегда кто-нибудь умеет лечить, так что шансы безвременно помереть от лап или зубов озлобленных монстров резко снижаются.

## Стратегия 1–5

Положим, что проведя ряд экспериментов, вы определились, каким классом и расой надо играть. Поскольку начальные несколько уровней уже пройдены неоднократно, то нового тут особенно ничего нет и следует проскочить эту часть игры побыстрее. Наиболее оптимальным будет следующий образ действий. С первого по четвертый уровень вы методично и насколько возможно быстро истребляете монстров в зоне для новичков. Можно вступить в группу, но только с активными игроками. С теми, кто начинает в первый раз, нам не по пути, они «сожрут» больше ваших экспов, чем



Даже на начальных уровнях охотиться в команде эффективнее и безопаснее.

взрывов, хотя последнее на низких уровнях не требуется.

В начале охоты первой целью будет поближе познакомиться с интерфейсом. Не бойтесь экспериментировать, делать одно и то же разными способами. Оцените и боевые качества персонажа — до шестого уровня при гибели ничего не теряется, так что самое время попробовать пасть не на одного, а на двух или нескольких врагов одновременно,

мая выгода. Кроме того, подростки всего на несколько уровней, собрав группу, можно отправляться охотиться на монстров, которых победить в одиночку нет никаких шансов.

На уровнях повыше группы становятся еще более полезны и эффективны. Количество экспов в полной группе, получаемых за убийство одного монстра, обычно вдвое превышает то, что можно получить, охотясь в одиночку.





принесут своих. На четвертом уровне опыт, получаемый за истребление первоуровневых врагов уже не столь хорош. Если удастся найти еще одного, а лучше больше компаньонов, то следует пойти в дальний угол зоны для начинающих — там водятся более крутые монстры, дающие хорошие экспы еще пару уровней. Если группы нет, не отчаивайтесь, а топайте в основной город, поскольку в любом случае вам туда не на четвертом, так на пятом-седьмом уровне.

## Город

Придя в город, являющийся столицей той стороны, за которую вы играете, следует в первую очередь найти магазин General Store и внимательно ознакомиться с ассортиментом, уделяя пристальное внимание особенностям вещей и заклинаний для вашего класса. По-хорошему эту процедуру необходимо проделать для понравившегося класса, как можно раньше, еще на этапе его выбора. Ведь приход в магазин и обнаружение в витрине очень крутой пушки, которой персонаж не будет пользоваться никогда, может существенно изменить взгляд на вещи.

После первого подробного изучения ассортимента магазина и географии родного города есть два пути. Вы можете пойти за лучшими экспами — тогда надо выйти из города в том направлении, куда держит путь много народа, и присоединиться к любой группе примерно вашего уровня. Тут следует помнить, что при разнице более чем в пять уровней младшие экспы не получат совсем! Либо же предпочесть материальный достаток и запастись минимумом шмоток и денег. Тогда внутри города ищите терминал, раздающий миссии, и приступайте к их выполнению. Как показывает практика, коллективные миссии — лучшее из того, что

можно желать. Они сочетают в себе достоинства обоих методов, но для этого необходима группа друзей или знакомых, так как из новичков практически невозможно собрать эффективную команду для миссий. Кто-нибудь обязательно сбежит или заблудится по дороге, другие же разбредутся внутри миссии в разные стороны. В результате куча бездарно потерянного на организацию похода времени, да нередко и кучи трупов неудачливых приключенцев. Это все, что остается от такого «похода».

## Куда пойти учиться?

В любой момент, почувствовав явный недостаток шмоток, оружия или денег, следует отправляться на миссии. Когда же выпребание в пятый раз ржавого пистолета начнет навевать зевоту или скорость прироста экспов будет приводить в уныние, бегите искать группу, чтобы бить злобных и сильных монстров.



Машина это или украшение? С первого взгляда и не поймешь.

тятся, в тридцатый раз убегают от злобного монстра, часами треплются в группе ни о чем, в ожидании еще одного компаньона, который «только что отошел пообедать». Счастливые люди. Для тех же, кто хочет в разумное время, то есть не медленнее, а лучше, быстрее других, дорасти до высоких уровней и стать «крутым»,

3. В группе, да и вообще при случае, спрашивайте у персонажей вашего или похожего класса, какая у них броня, насколько сильно стреляет их ружье и так далее. Если вещи похожи на то, что надето на вас, значит, персонаж примерно на «уровне» и лучшие шмотки на этом этапе развития достать трудно. Если же цифры отличаются в два и более раза в меньшую сторону, значит, немедленно надо отправляться на добычу лучшего обмундирования. Надеяться, вырасти в уровнях, а лучшие вещи можно найти потом, здесь нельзя, потому как неэффективно.

4. Отмечайте, сколько часов потрачено на получение очередного уровня и добычу тех или иных предметов, за которыми специально охотились. Сравнивайте полученные цифры. Разумеется, чем выше уровень, тем медленнее они растут, но если на достижение Level 12 ушло три часа, а до 13 прошло три дня, то это признак того, что недавно допущена ошибка.



Кроме разнообразнейшей брони в продаже есть и куча цивильной модной одежды, включая вечерние платья и купальники.

## Достаточно ли я крут?

Многие игроки получают удовольствие от процесса игры независимо от того, что они делают — охот-

приведем объективные критерии успешности развития персонажа.

1. Если за монстрами приходится долго бегать — это плохо, надо искать другое место. Ищите сами, читайте советы в Интернет, спрашивайте знакомых. Хорошие места есть.

2. Обращайте внимание на других игроков. Куда они бегут, какая пушка или меч у них в руках, что надето. Не надо стесняться спросить, где можно взять понравившийся предмет. Вам могут и совет дать, а могут продать или даже подарить приглянувшуюся вещь прямо на месте. Но вот кланчить, даже у высокоуровневых персонажей, даже небольшие суммы денег, не надо. Это раздражает. Разумеется, если ваш герой попросит по жизни, то тут наши советы не подходят, но имейте в виду, таких не любят еще больше, чем цыган в метро.

## Заключение

Как мы уже писали раньше, Anarchy Online — наиболее интересная и перспективная онлайн-ролевая игра на ближайший год. Как и все остальные игры этого жанра, она вышла в свет недоработанной и с огромным количеством ошибок. К счастью, разработчики усердно трудятся над своими ошибками и, спустя пару недель после официального выхода, все основные проблемы, мешающие играть (подвисания сервера на пару минут, потеря соединения, невозможность перехода из зоны в зону), практически решены. Если вопросы игрового баланса и исправления остальных глюков будут решены столь же оперативно, то Anarchy Online имеет все шансы стать наиболее быстро развивающейся онлайн-ролевой вселенной. Играть же можно и нужно уже сейчас. **MC**



Народ в наиболее популярном магазине General Store.





# Сетевые тропики

Сергей Аверин aka Index

Лето пролетело, все осталось позади, но тропический рай по-прежнему в наших сердцах и на страницах обожаемого издания. Этот материал посвящается вам, любители торгов на товарно-сырьевых биржах и душераздирающих политических интриг. Вам, ценители замечательного бразильского кофе, гавайского рома и кубинских сигар. Возопите ныне, ибо мы не одни во Вселенной! И сейчас я попробую это доказать.

[www.poptop.com/Tropico.htm](http://www.poptop.com/Tropico.htm)

Ободряет уже то, что на нашей стороне сами разработчики «Тропико». Сайт компании «ПопТоп» — то, что нужно для начала путешествия. Здесь по определению раньше всего появляются патчи (последний на моей памяти был 1.03) и пухнут от новых поступлений ставшие банальными разделы «Галерея» и «Обзоры».

Исчерпывающую информацию о том, кто такие «ПопТоп», как делалась игрушка и о нескольких прикольных и полез-

Отдельно стоит упомянуть о музыке. Многие мои друзья, проведя за управлением банановой республикой сутки напролет, переписывали музыку на кассеты, после чего даже в плеерах не расставались с любимым мотивчиком. Если вы еще не знаете, то музыку можно и нужно скачивать отсюда...

[www.lmsrecords.com](http://www.lmsrecords.com)

В разделе Music собраны 14 отрезков композиций, ласкающих уши тропиканцев ежедневно и круглосуточно. Предоставляе-



либо диск с саундтреком. В зависимости от того, насколько острые ощущения хотите получить.

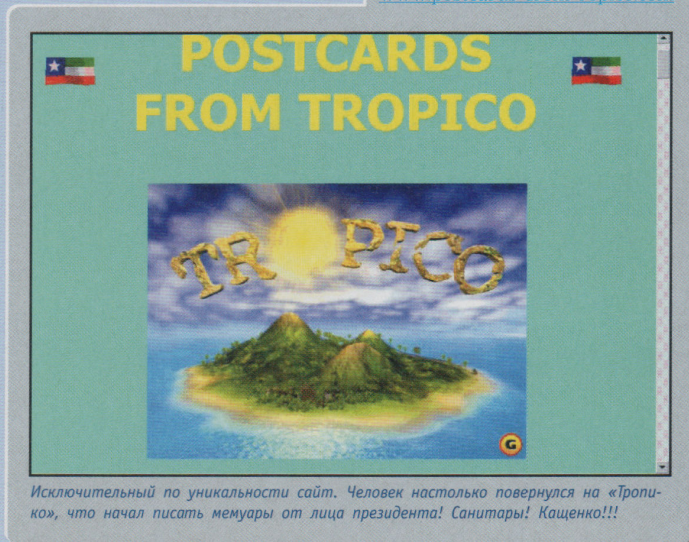
[www.postcards-from-tropico.com](http://www.postcards-from-tropico.com)

Ну что сказать о сайте, картинку к главной страничке которого хозяин скачал с GameSpot?..

Вообще, сайт неплохой. Сделан несколько наивно, зато с душой. Чувствуется, что у автора есть не только геймерская, но и писательская жилка.

Представьте себе, он периодически пробует себя в роли оче-

[www.postcards-from-tropico.com](http://www.postcards-from-tropico.com)



ных фишках игры, можно получить в достаточно развернутом FAQ'e. Что действительно заслуживает пристального внимания — так это Character Highlight. Здесь собраны все действующие лица игры в 3D-анимации. Причем обоих полов, то есть в наличии как мальчик, так и девочка (рабочий/рабочая, колхозник/колхозница и т. д.). Даже божмам отведена особая строчка.

мый выбор качества звучания удовлетворит практически любого «юзера». И, что наиболее ценно, к каждому отрывку прилагаются полные слова песни, так что даже человек не блестящий познаниями испанского языка сможет подвывать вслед за певцом в силу своих вокальных возможностей. Ну а для того, чтобы в полной мере насладиться гармонией гитар и кастаньет, придется купить либо игрушку,





[www.cafetropico.com](http://www.cafetropico.com)



**The Cafe**  
Main Lobby  
Discussion  
Forum  
About the  
Cafe  
Contact Us  
Marketplace  
News Stand  
Tropico News  
Magazine



## Cafe Tropic Main Lobby

Welcome to Cafe Tropic, the ultimate gathering place for players and fans of the Tropical Dictator game of Tropic from PopTop Software. Please have a



Click here to check out the latest PC Games at

редного прототипа диктатора. После чего делится ощущениями от игры, выдавая информацию в виде своеобразного дневника, расписанного буквально по дням. Все это достаточно прикольно и, что самое главное, по существу. Как вам, к примеру, дневник наркобарона? «Сегодня я получил должность президента банановой республики! Виват! Сбылась мечта идиота... С чего бы начать? Ага, начнем с того-то и того-то...». Весьма полезно почитать, особенно если собираетесь выбирать именно наркобарона. Попробуйте, может быть, у вас получится лучше, и книжные лотки скоро будут заполнены много-миллионным изданием книги «Мемуары наркобарона Васи Пупкина. История одного правителя. Коллекционное издание». Помимо этого, автором подвергаются тщательному исследова-

[www.cafetropico.com](http://www.cafetropico.com)  
Это «кафе» даст фору даже «ресторану» разработчиков. Его можно считать самым развернутым сайтом по игре. Здесь можно найти все самые свежие новости с тропического побережья, основные вынесены на главную страничку (здесь же можно проголосовать за любимую постройку в игре), остальным посвящен целый раздел. В разделе несколько страничек (в основном независимых от «кафе»), посвященных тропическим странам вообще и «Тропико» в частности. Если вы интересуетесь игрой еще и постольку, поскольку вам нравится Южная Америка, то эти ссылки — для вас. Лично мне весьма понравился дизайн сайта The Jamaica Cleaner. Загляните <http://www.jamaica-cleaner.com/gleaner/20010725/index.html>

[www.strategyplanet.com/tropico](http://www.strategyplanet.com/tropico)

**strategyplanet.com/tropico**

**Nation**

**Latest News**


Wednesday, June 20, 2001

Number One on German Charts!  
Last week Tropico reached the number one selling PC game position in Germany. Here are the top 5 selling games in Germany:

1. Tropico (Tale 2)
2. Black & White (EA)
3. Die Sims - Party ohne Ende (EA)
4. Desperados (Infogrames)
5. Half-Life: Counter Strike (Valve)

It shouldn't be too difficult to understand what games are which, the names are pretty similar in both German and English. Let's hope Tropico continues to top the PC game charts all over the world!

Interview with Phil Steinmeyer  
There is a great new interview with the president of PopTop, Phil Steinmeyer. It is from AmChadEmpire and the range of conversation



нию и анализу персонажи. Опять-таки в шутливой литературной форме указов, эдиктов и прочее. Сборник полезных советов под знаменем дедушки Карнеги «10 способов добиться того, чтобы народ вас полюбил» и раздел «Спрашивали? Отвечаем...» вполне могут составить исчерпывающий солюшн по игре. Читается очень легко и несложно (если вы, конечно, дружите с английским языком).

На страничке, посвященной непосредственно игре, можно найти буквально все, о чем только может мечтать любой игрок, даже самый взыскательный. Здесь собственная галерея скриншотов и подборка лучших кадров с разных сайтов. В скором времени обещает появиться и полный список анимированных персонажей с их характеристиками и особенностями. Здесь же све-

жие патчи и демка (правда, здоровенная...). Отдельные разделы посвящены сценаристам и картографам. Любителей обмениваться эмоциями по поводу и без повода порадует развернутый форум. Разделы «Уголок читера» и «Уголок стратега» для тех, кто уже окончательно отчаялся переизбраться на второй срок по-честному. И такое бывает, к тому же стратегические хиты — это даже нельзя в полной мере назвать читерством. Ну и в дополнение несколько занятных довесочков. Например, вы знаете, что у некоторых персонажей в игре есть свой прото-

тип. Футболиста окрестили не иначе как Пеле, туристка носит имя Памелы Андерсен... Для каждого из этих персонажей придуманы свои биографии, которые в чем-то переплетаются с оригинальными. Весьма занятно. После прочтения отношение к персонажу резко меняется. [tropico.gamestats.com](http://tropico.gamestats.com)  
Райское местечко, по количеству информации немногим уступающее предыдущему. Сводит воедино FAQ разработчика с лавиной информации, представленной «Кафе Тропико» (причем, собственного форума не имеет,

[tropico.gamestats.com](http://tropico.gamestats.com)

**TROPICO PARADISE**

HOME  
TROPICO FAQ  
STRATEGY  
SCENARIOS  
ARTICLES  
SCREENSHOTS  
CHARACTERS  
BUILDINGS  
DOWNLOADS  
LINKS  
ARCHIVES  
DICTATORS  
MESSAGE BOARD  
GUESTBOOK

June 18, 2001

I am pleased to announce that I have enlisted the help of two Tropico fans to assist in the updating of this site. Rainald and Lord Comin will be taking some of the load, so that there will be more frequent updates. Thanks guys!

It's been about three weeks since PopTop Brent posted that he was making a new scenario and tweaking the editor for the next patch. You can read about the editor updates at The Cafe Tropic Multi-Site Forum. Scenario Editor/Scenario Editor, Scenario Editor, Program Read: Not included in that thread but posted in another thread in this

\*Just added 2 new effects: USRelationship and RussiaRelationship which you will be able to use to affect foreign relations.

Hopefully, it won't be too much longer now until we get the latest patch.

May 26, 2001

The Tropico Demo has finally been released. You can get it from Gamespot [HERE](#). If you have a dial up, don't bother as it is 172 MB and it would take you a week. My suggestion is don't even bother with the demo and just go buy the game. It really is worth the dough.

May 22, 2001

Some I haven't updated in so long. Things have been busy in the Johnson home! Haven't even

**Приглашаем на вторую международную выставку «ИНТЕРНЕТ-ШОУ 2001» для пользователей всемирной сети**

**МОСКВА, Выставочный павильон «Триумф»**

**19 - 22 ноября 2001 года**

**<http://www.internet-show.ru>**



**ИНТЕРНЕТ ШОУ 2001**

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ: "Business online", "Мобиле", "MegaGame", "ИТ-Бизнес(CRN)", "PC Week/RE", "ComputeReview", "Подводная лодка", "Русский Журнал", "Chip", "Мир связи.Connect!"

ОФИЦИАЛЬНОЕ ИНФОРМАЦИОННОЕ АГЕНСТВО: "Финмаркет", "Кирилл и Мефодий"

ПО ВОПРОСАМ УЧАСТИЯ ОБРАЩАЙТЕСЬ:

[www.internet-show.ru](http://www.internet-show.ru)

телефон/факс (095) 124-6292, 124-6294, 124-6674, 124-6476

e-mail: [show2001@f-2-f.ru](mailto:show2001@f-2-f.ru)

ОРГАНИЗАТОРЫ:

**ALGORITHM**

Россия, Москва, 117218  
ул. Крижикановского, 19/28  
телефон/факс: (095) 124-6292/6294  
website: [www.algorithm.ru](http://www.algorithm.ru)

**СММ**

Россия, Москва, 103811  
Костянский пер., 13  
телефон: (095) 208-6319  
факс: (095) 208-6301/6680  
[sistema-expo@mail.ru](mailto:sistema-expo@mail.ru)





[www.tropico.org](http://www.tropico.org)

**TROPICO**

Welcome to the Tropico Unofficial at <http://www.tropico.org>. Enjoy becoming a good dictator!

I invite you to go to our home page & news page for more  
you can also visit our [newsletter](#) - [screenshots](#) - [forum](#) - [download](#)

**Link page updated** posted Tuesday, January 2, 2001 by gregoire  
I finally had time to update the links page. I added SimTropico, Cafe Tropico and Tropico Paradise websites. I will next update the screenshots page to add all the new characters.

**About characters** posted Sunday, December 31, 2000 by gregoire  
Here is a post from David from PopTop that I found on the forum about characters:

There are currently 45 characters in the game, with a small possibility of another 2. And each person walking around in the game world represents exactly one person, not a section of the population. So everyone working at a bordello (to keep with the example) will come and go, as well as any customers. However, only about 4 women will work at each bordello, and they will come and go on slightly different schedules dependant on distance from their home, how active they are, etc.

To visit PopTop's website, please go [here](#).

**Tropico Unofficial now becomes a forum** posted Sunday, December 31, 2000 by gregoire  
The Tropico Unofficial Website homepage is now the forum. This was made because I'm unable to update often this news page. You will still be able to get some news updates from time to time on this page.

а отсылает все в тот же кафе-терий). Приятной особенностью является историческое описание большинства известных диктаторов и их краткая биографическая справка. Перед тем, как выбрать себе персонажа, почитайте, кем был ваш прототип в реальности. На суд геймерских симпатий представлены злые гении Пиночета, Каддафи, Бранко и еще нескольких тиранов.

Добавлен раздел «Здания», в котором можно полюбоваться на все постройки, представленные в игре, а также оценить их стоимость, спецификации и возможность апгрейдов. Очень, знаете ли, полезная информация, чтобы уже в течение игры не путать начальную школу с переклассным борделем. А под ссылкой Downloads можно найти несколько avi-шных роликов, показывающих насколько безоблачным может быть ваше правление.

[www.strategyplanet.com/tropico](http://www.strategyplanet.com/tropico)

Если верить, что краткость — стра таланта, то «Нация Тропи-

канцев» — очень талантливо сделанный сайт. Никаких излишков и изысков. Пара статей от разработчиков, пара обзоров с дру-

[www.clix.to/TropicoOnline](http://www.clix.to/TropicoOnline)

Очень милый, необычный дизайн. Весь сайт сделан в виде ленты новостей с ссылками на разделы. Фанатам сетевого общения сайт предлагает не менее приятный чат, погребите с тропиканцами в онлайн. Кроме этих небольших отклонений от нормы, никаких новшеств.

[www.tropico.org](http://www.tropico.org)

Несмотря на то, что это якобы неофициальный сайт, информации здесь больше чем достаточно. Скриншоты разбиты на шесть разделов: сама игра, интерфейс, строения с описаниями, персонажи с описаниями, графические примочки и, что самое главное, обои для Рабочего стола всех популярных размеров. Заботливые создатели сайта в общую канву ссылок также включили историю создания «Тропико». Ну это так, для интересующихся историей.

[www.gamepost.com/~express](http://www.gamepost.com/~express)

Help Express World to continue to operate, support our sponsors!

**EXPRESS WORLD**

RAILROAD TYCOON 3, RAILROAD TYCOON II & TROPICO

SERVING OVER HALF A MILLION PEOPLE

THE WORLD'S FIRST TROPICO, RAILROAD TYCOON II AND RAILROAD TYCOON 3 WEBSITE

**STAKE OUT**  
A Dirty Thriller, Vampire Slayer and Angel Tycoon

RAILROAD TYCOON DOWNLOADS

Rise To Power - Map 6: The 50 Year War

Rise To Power - Map 6: On the Knife's Edge

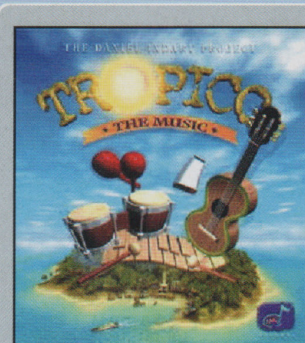
TROPICO DOWNLOADS

Tropico demo (172mb)

Return To Rome - Map 2: New Rome

[www.gamepost.com/~express](http://www.gamepost.com/~express)

Очень неплохой сайт Gamepost. Хотя и полноценным сайтом «Тропико» его не назовешь, скорее, общий по всему «ПопТопу» (здесь и Railroad Tycoon'ы зате-



Так будет выглядеть диск, которым можно не только обогатить, но и украсить вашу фонотеку. Вставьте в плеер, наденете наушники — и словно снова в банановой республике.

сались). Зато компактно и минимум серфа: демка, самая популярная карта и картографический архив — все на виду. Заслуживает уважения раздел Tropico Wishlist. Здесь можно оставить пожелания разработчикам — типа «хочу, чтобы деньги не кончались» или «хочу видеть, чем там тропиканцы в домах занимаются». Не факт, что все желания будут выполнены, но «топовцы» однозначно прислушаются к пожеланиям при создании следующего опуса.

Раздел «скачки» богат видеороликами (аж четыре штуки), картами и патчами. Все остальное — как у всех. Галерея, FAQ, персонажи, фичи и тому подобное.

[groups.yahoo.com/group/tropico\\_island](http://groups.yahoo.com/group/tropico_island)

На тропический остров Yahoo! просто так не пустят — необходимо зарегистрироваться. После чего можно всласть почтиться или кинуть другу messagу на доску (кстати, единственный сайт, где есть счетчик messag, разбитый по месяцам). **MC**

[www.clix.to/TropicoOnline](http://www.clix.to/TropicoOnline)

**Tropico Online**

**Tropico is Out!** April 26, 2001  
Again, I know its been a while since the last update, but I am running this site alone. The poll question has been changed. I bought the game Thursday (which accounts for the lack of updates), and it is **really cool!** Except my stupid soldiers keep having coup d'etats, and my citizens have an uprising once every five years or so (that is, until I declared martial law).

**Webbing** April 22, 2001  
Sorry for the lack of updates in a while, but now I'm back. I signed up for a Tropico Webbing today.

April 17, 2001

Ох, если бы еще информации на сайте было настолько же много, насколько заглавной надписи. Но увы... Все великолепие ушло на создание заголовка. А на ссылки осталось совсем чуток...

[groups.yahoo.com/group/tropico\\_island](http://groups.yahoo.com/group/tropico_island)

**YAHOO! Groups**

Groups Home - Yahoo! - Account Info - Help

Find: A Loan for Me

Powered by GetSmart

Refinancing Second Mortgage Debt Consolidation

Welcome, Guest

Register - Sign In

**tropico\_island** · Tropico Island

[Join This Group!]

Apply Now!

0% Intro APR for purchases! see terms & conditions

getsmart

**Description**

This list is for players and fans of Tropico, the island nation simulator game from PopTop. Join us and share your hints, tips, tricks, tales and cheats with others who love the game! This group is moderated and kid-friendly.

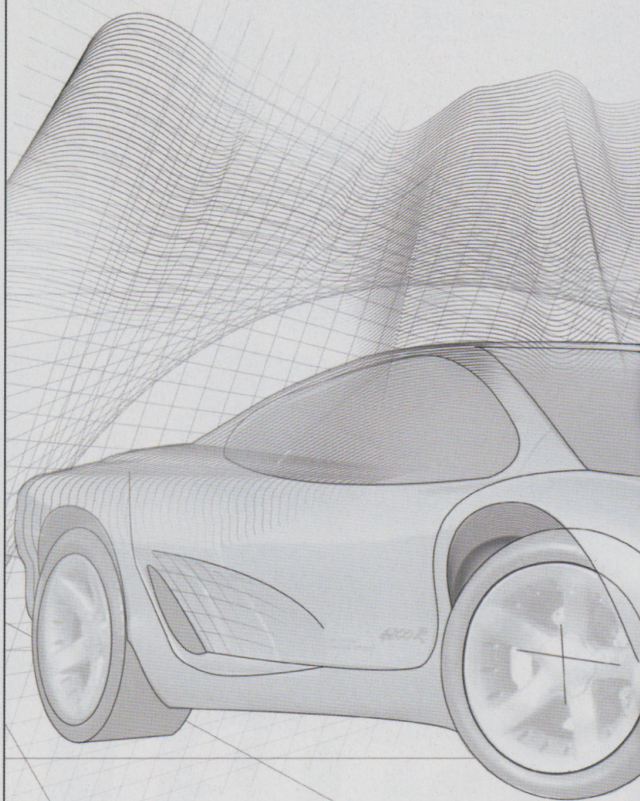
**Category: Simulation**

Home Messages Chat Files

Даже великого «Яху» не минула «тропикомания». Приятно-то как! Целую группу создали. Сайт бедноват, хотя один чат чего стоит. Если бы не регистрация... Карамба!



*от простого*



*к сложному*



## ХОСТИНГ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛОВ И НАЧИНАЮЩИХ

Создать и разместить свой веб-сайт в сети Интернет совсем не сложно.

Мы занимаемся размещением и поддержкой виртуальных WWW-серверов с 1996 г. и с уверенностью можем сказать: собственное представительство в сети сегодня доступно не только профессионалам.

Более 6 000 клиентов пользуются нашими услугами, и каждый из них смог найти у нас предложение, которое подходит именно ему.

Сегодня мы предлагаем пять основных контрактов хостинга, которые учитывают весь спектр возможных потребностей клиентов, предусматривая при этом плавный переход "от простого к сложному".

**Ваш сайт будет расти вместе с Вами!**



**ZENON N.S.P.**  
**www.zenon.net**  
**www.host.ru**

**Настоящий www-сервер всего за \$6!\***

- 10 Mb дискового пространства
  - управление сайтом по FTP или через веб-интерфейс
  - поддержка первичной и вторичной зон DNS
  - CGI-скрипты для создания форумов, гостевых книг и т. д.
  - неограниченное количество e-mail адресов
- \* при оплате за три месяца; все налоги включены.

**Регистрация доменных имен**

**только для наших клиентов**

**домены в зонах .com, .org, .net - \$15/год\***  
**домены в зоне .ru - \$24/год\***

\* все налоги включены.

При регистрации и оплате нового тарифного плана хостинга на 12 месяцев, регистрация и делегирование нового доменного имени для этого тарифного плана на первый год осуществляется **БЕСПЛАТНО!**

тел.: (095) 956-1380  
тел.: (812) 326-4469  
e-mail: [hosting@zenon.net](mailto:hosting@zenon.net)



**В** мире очень много злого зла. Это еще Шекспир, помнится, говорил: «Весь мир — сплошная вешалка» (или что-то в таком духе). А раньше Шекспира был такой пророк Мани. Ну, вы его знаете. Он сильно популярный чувак, даже песня про него есть: «Мани-Мани-Мани...» Так он тоже учил: зло злобно злопыхает изо всех щелей и ртов, поэтому надо всех убить, одному остаться, потом с помощью пеньковой веревки победить зло в самом себе, и только тогда наступит райское наслаждение.

Но больше всех про разное зло знают геймеры. Они его мочат почем зря, каждый день по 12–15 штук в среднем, а оно все ползет и ползет. Потому как бессмертное. Причем раньше хотя бы приличия соблюдало — как бы умрет, а если возродится, то под другим именем. Как будто новенькое.

Теперь же совсем обнаглело. От главного злыдня по кличке Баал просто проходу не стало. Замочил ты его, скажем, в Diablo. Утер трудовой пот со лба и пошел себе в Weel of Time. Глядь — знакомые все лица. Сидит, понимаешь, нахальный Баал-Заман и думает, что

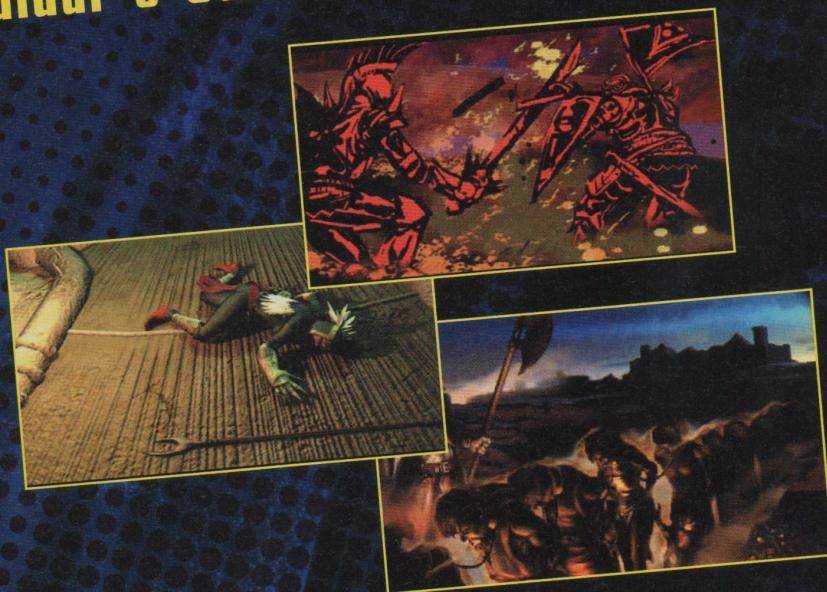
# MISSION ~~IM~~POSSIBLE

если он взял такое крутое погоняло, то всех теперь за... достанет, в общем.

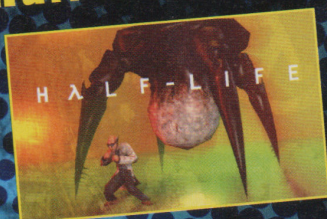
Выскакиваешь, понятное дело, из «Колеса Времени» и отправляешься, к примеру, отдохнуть на Балдурцину... Ан и там чернокнижники-разработчики подсуетились, уж и трон для Баала сварганили... Нет, ну что делать? Что делать? Он везде, а ты нигде? Тут, говорят, еще русский какой-то издатель решил не отставать и уже готовит нам шутер-РПГ «Хрущобы Баалашихи: Мерседес для Баал-Беса».

Так что выход только один: сжать зубы и мочить, мочить, мочить! Пока Баалу это не надоест и не побежит он в паспортный стол менять имя, прописку, цвет волос и половые признаки...

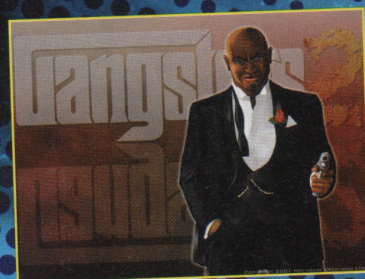
## Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal



## Half-Life: Blue Shift



## Gangsters II: Vendetta



## Emperor: Battle for Dune







## Планы подготовки дворцового переворота

*Аддоном Throne of Bhaal, ставящимся поверх Baldur's Gate 2, BioWare и Interplay, завершается сага о детях Баала. И радостно и грустно одновременно — вроде все давно стали своими, и жалко расставаться. Но перед тем, как дрожащей рукой засунуть заветный компакт в CD-ROM, необходимо сказать несколько общих слов.*

**П**осле установки ToB вы можете сразу начать последнюю главу или продолжить играть в BG2. Во втором случае после победы над Иреникусом вы автоматически перейдете в ToB. Хотя, как говорят, патч эту автоматичность уже убирает. Как вы помните, в BG2 был установлен гнусный предел опыта в 2950К XP даже при игре полной партией еще до

последней разборки с вампирами Бодхи, не говоря уж о финале. ToB устанавливает новый потолок в 8М XP, который можно достичь уже в «старом» BG2. Среди прочих «вкусностей» добавок ToB'a в BG2 есть доступ в локацию Watcher's Keep, не имеющую прямого отношения к истории Баала, и кое-что интересное в магазинах торговцев. Это причины, по которым стоит ставить ToB, не доиграв

BG2 до конца. К причинам «против» я отношу изменение свойств накладки Cloak of Mirroring. Раньше она возвращала заклинание обратно спеллкастеру, а в ToB просто поглощает. Разница для меня принципиальная, хотя кому-то покажется несущественной. Еще антиспиритические амулеты с мечей Морденкаинена не падают, а если и есть в инвентаре, то намертво прилипают к слоту, будь это шея или рюкзак. Снять невозможно ни своим spellом, ни в Храме. Начав проходить ToB, вы не сможете вернуться ни в одну локацию BG2. Watcher's Keep к ним не относится, так как он новый. Кроме того, ToB добавляет N-ое количество багов в BG2, в том числе необъяснимый респаун некоторых противников, что дает возможность заработать много «левых» XP и вещей, глюки с ценой на какие-то вещи, что позволяет озолотиться на несколько прохождений вперед, и так далее.

Авторы вовсю рекламируют новый класс Wild Mage, у которого с пятипроцентной вероятностью эффект от заклинания будет совсем неожиданный. Соответственно появляется несколько spellов этой



Роман Шиленко

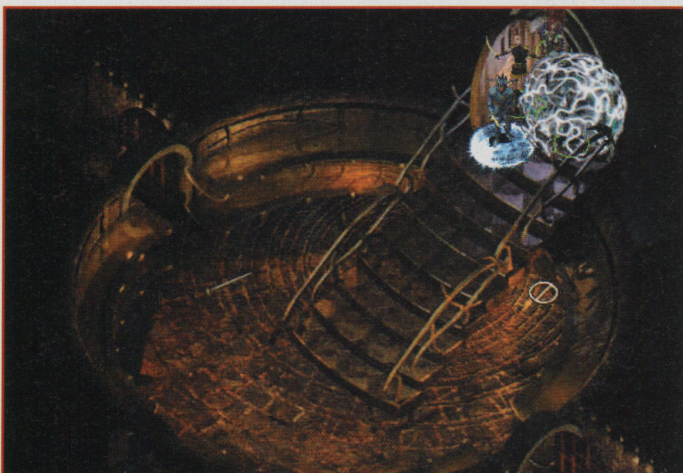
**П**аспорт

**Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal**

Жанр: RPG  
Разработчик: Bio Ware  
Издатель: Interplay

URL

[www.interplay.com](http://www.interplay.com)





## АЛХИМИЯ

Обитающий в карманном измерении чертик Сеспенар собирает из разного рода комплектующих массу любопытных видов оружия, армо-ров и других полезных в балдурском быту предметов. Деньги за свое мастерство он берет по справедливости (за редким исключением), хотя непонятно, на что они ему. Ниже прилагается список рецептов. После ингредиента в скобках указывается, где его взять, а если скобок нет, то вещь распространена. Локация Watcher's Keep, богатая на предметы, для краткости будет обозначаться WK.

**Меч Angurvadal +5:** Angurvadal +4 (у капитана гиф-янки на четвертом этаже WK), Liquid Mercury (Sendai's Enclave), 10K золота.

**Армор Aslyferund Elven Chain +5:** Bladesinger Chain +4 (BG2, Suldanes-selar), Scroll of Protection From Normal Weapons, 40K.

**Топор Axe of Unyielding +5:** Axe of Unyielding +3 (у минотавра Рока на четвертом этаже WK), Baalor's Claw (у Бреннана, капитана огненных гигантов, на последнем уровне логова Яги Шуры), 5K.

**Bag of Plenty +2:** Bag of Plenty +1 (последний уровень логова Яги Шуры), King's Tear, 5K.

**Нарукавники Blessed Bracers:** Paladin's Bracers (первый этаж WK), 10K.

**Армор Blue Dragon Plate:** Blue Dragon Scales (у Абазигала в Abazigal's Lair), 5K.

**Паладинский меч Carsomyr +6:** Carsomyr +5 (BG2, у дракона Фиркраага в Windspear Hills), камень Eye of Tyr (у лица Одамарона в Sendai's Enclave), 5K.

**Case of Plenty +2:** Case of Plenty +1 (первый этаж WK), King's Tear, 10K.

**Circlet of Netheril:** Circlet of Netheril (у хромо-демона на втором этаже WK), Bronze Ioun Stone (первый этаж тюрьмы в Saradush), 5K.

**Clay Golem Manual:** Golem Manual (первый этаж WK), Clay Golem Page (в сейфе у минотавров на четвертом этаже WK), 5K.

самой школы Wild. Однако никто из тех, с кем мне довелось общаться на тему ToB (а это были весьма продвинутые игроки), не купился на это изобретение, и все шли своими испытанными героями. Кстати о героях. Если вы переходите в ToB из BG2, то все ясно — партия тоже переходит. Если вы начинаете ToB сам по себе, то есть два выбора: импорт всей партии из любого сейфа от BG2 (переносится в полном объеме все скиллы, заклинания, вещи) или создание нового героя. В первом случае слабых членов команды подтягивают до 2,5 мегаХР, во втором — помимо стандартных шагов конфигурации вам дадут собрать spellbook героя (если он вообще способен творить заклинания) и кучу вещей в сумке Bag of Holding. Есть еще ряд изменений в классах. Самое главное — это новые способности для танков (файтеры/паладины/рейнджеры со всеми подклассами) и spellly уровня Quest и 10-го уровня для spellкастеров. Вору досталась самая большая халява в виде способности Use any item, позволяющей нагло пользоваться действительно любой вещью невзирая на ее ограничения. Появились сумка для бутылок, патронташ для боеприпасов, неиссякаемые колчаны стрел и дротиков (слабые), такой же неиссякаемый ящик с камнями для пращи (тоже слабые). Если смотреть в целом, то отход от правил AD&D стал еще заметнее, AI противников стал еще тупее (не желая шевелить мозгами, дельтоперы просто забавались монстрами высокие характеристики), нормальных квестов, какие были в BG2, нет совсем и геймплей больше напоминает IWD. Вот вроде и все, остальное будет видно на местности.

Иреникус откровенно не тянул на роль самого крутого босса в BG2 (да и на законченного



evil'a тоже) и без особых проблем был завален в Аду. Однако миром в Sword Coast не запахло, так как стало сбываться пророчество Алаундо о реках крови и горах трупов. Главный герой, его сестрица Имоен и поверженный брат Саревок оказались далеко не единственными носителями баальской крови. Более того, по числу наследников Баал затмил самого лейтенанта Шмидта (NPC, многодетный отец), причем не все potomки были людьми, хотя и негуманоидов вроде не встречалось. Были спокойные наследники-маньяки, чьи жертвы можно пересчитать по пальцам. Были охотники уровня партии, среди которых выделялась партия Илласеры. А четверо — Яга Шура, Сендаи, Абазигал и Бальтазар — набрали большие армии. Пятеро указанных товарищей сколотили альянс ради убийства всех прочих детей Баала. Такой вот расклад. Признаю, что способов разрешения той или иной

ситуации в игре существует масса. Я привожу лишь те, до которых дошел сам или дошли другие, но тогда я проверял их достоверность. Кое-какие монстры пропавшие в игре как случайные (random encounter), поэтому не удивляйтесь, если иногда встретите не тех, кто встретился мне.

Начинаем в знакомом Forest of Tethir. Здесь всего два дела: выслушать речь каменных голов о пророчестве и разбить дохленькую партию Илласеры. Вражеская партия оперативно разбегается кто куда после гибели лидера, поэтому есть смысл бить только ее. Постарайтесь быстро подобрать трофеи, так как с последним прыгнувшим в кусты противником вы будете насильственно выдернуты из локаций.

Мы оказываемся в небольшом персональном измерении, так называемом Pocket Plane. После речи Solar нас приветствует Саревок, убитый нами сперва в BG1, потом в BG2. Брат хочет кусочек нашей души, дабы обмануть смерть, а в обмен готов поделиться знаниями, как выбраться отсюда. Вроде можно отдать кусок души Имоен, если она у вас с собой. Я отдал свою, и ничего страшного не произошло. Саревок якобы перевоспитался и, если вы ощущаете нехватку танков, вы можете взять его к себе в отряд. Он достаточно крепкий файтер. Не знаю, зависит ли его уровень от уровня партии геймера, но мне он представился файтером 17-го уровня, у которого тут же зажегся плюсики, возвещающий о получении нового уровня. Статуи на входе предлагают насуммонить сюда любого NPC из BG2 из числа готовых присоединиться к партии. За суммон выдают определенное количество ХР, так что стоит вызывать весь список, даже если они не нужны. Карманное измерение —

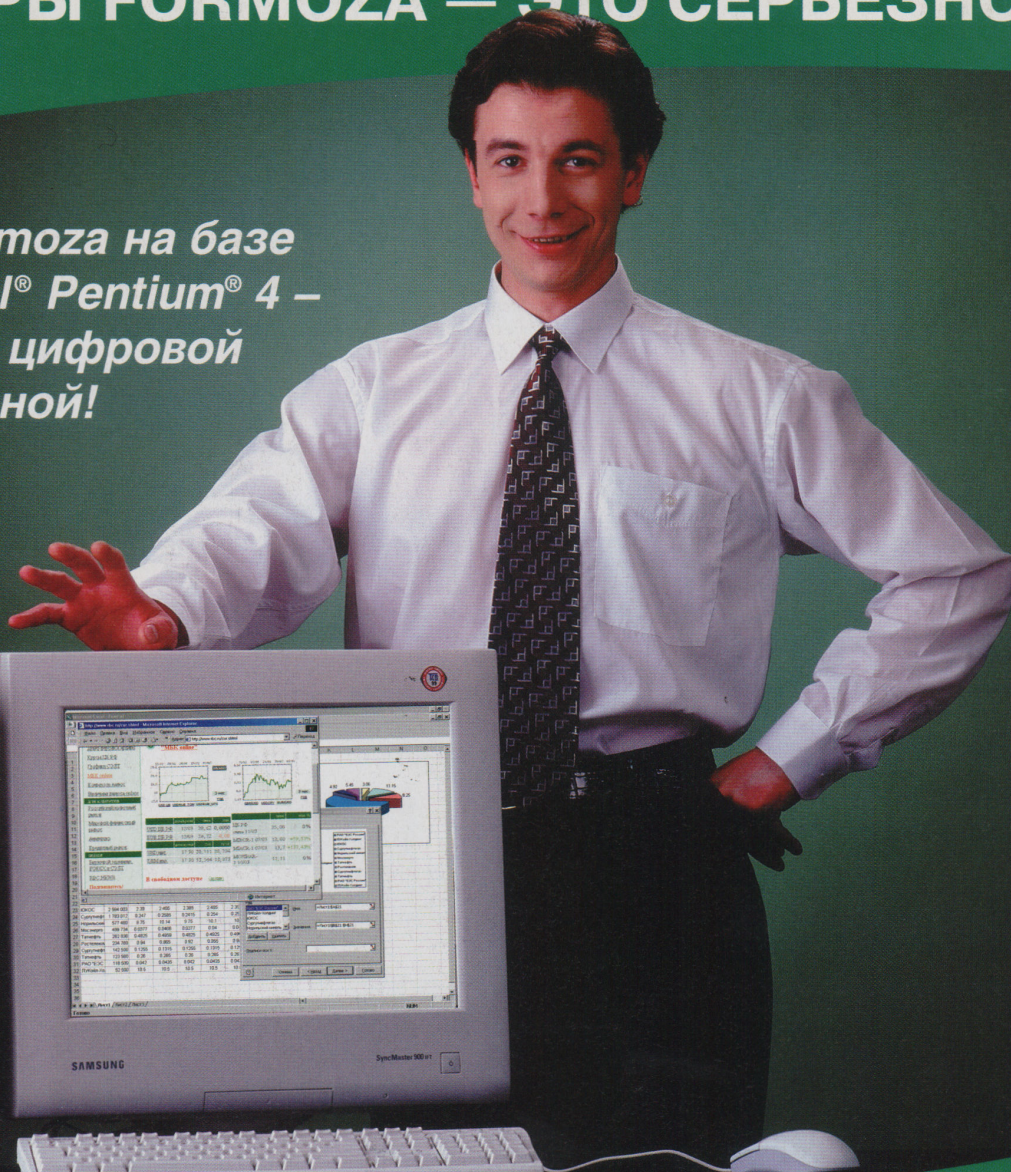


● Я буквально влюбился в spell массового поражения 9-го уровня Dragon's Breath. Появляющаяся голова дракона слизывает противников как корова языком. И главное, своих не задевает! Можно кастовать прямо на себя!



# КОМПЬЮТЕРЫ FORMOZA — ЭТО СЕРЬЕЗНО!

*Компьютер Formoza на базе  
процессора Intel® Pentium® 4 —  
центр Вашей цифровой  
вселенной!*



**ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ СТАТЬ ОБЛАДАТЕЛЕМ  
НОВОГО КОМПЬЮТЕРА FORMOZA!**

## **СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ!**

Каждого покупателя **компьютера FORMOZA**  
на базе процессора Intel® Pentium® 4  
предъявившего этот купон в магазине «Формоза»  
по адресу **ул. Авиамоторная, 57** ждет

**ПОДАРОК**



## **ФОРМОЗА — АВИАМОТОРНАЯ**

Ст. м. «Авиамоторная»,  
ул. Авиамоторная, 57  
(095) 234-2164 (5 линий)

## **ФОРМОЗА — ДМИТРОВСКАЯ**

Ст. м. «Дмитровская»,  
ул. Руставели, д. 1/2  
(095) 210-4400 (10 линий),  
210-9720 (5 линий)

## **ФОРМОЗА — БЕЛЯЕВО**

Ст. м. «Беляево»,  
ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1  
(095) 330-1301, 330-1312, 330-1322,  
330-2434, 330-2767

## **ФОРМОЗА — ОРЕХОВО**

Ст. м. «Домодедовская»,  
ул. Генерала Белова, д. 4  
(095) 390-0190, 390-4987,

## **ФОРМОЗА — КИТАЙ-ГОРОД**

Ст. м. «Китай-город»,  
Б. Трехсвятительский пер., д. 2  
(095) 926-2452, 728-4004

**FORMOZA®**  
[www.formoza.ru](http://www.formoza.ru)

Компьютеры производства компании «ФОРМОЗА-АЛЬТАИР» имеют сертификаты соответствия Госстандарта России и гигиенические заключения Госсанэпиднадзора. Система качества производства сертифицирована на соответствие требованиям стандартов ISO 9001 и ISO 9002.





## АТКАТЛЕ

**Дубина Club of Detonation +5:** Club of Detonation +3 (у одного из Ferrumach Rilmani на пятом этаже WK), Ring of Fire Resistance, 5K.

**Кинжал Dagger of the Star +5:** Dagger of the Star +4 (у деми-лица на четвертом этаже WK), пять штук Star Sapphires (можно собирать по одному, но где-то есть кучка из пяти), 5K.

**Праща Erinne Sling +5:** Erinne Sling +4 (у лица Азамантеса на пятом этаже WK), 5K.

**Арбалет Firetooth +5:** Firetooth +4 (у сестры Гарлены снаружи WK), Bowstring of Gond (у капитана друу Эджейссара в Sendai's Enclave), 5K.

**Flail of Ages +4:** Flail of Ages +3 (BG2, собран в крепости de'Arnise), Poison Flail Head (бассейн в зверинце Слизи на втором этаже WK), 5K.

**Flail of Ages +5:** Flail of Ages +4 (собран Сеспенаром), Electric Flail Head (у Абазигала в Abazigal's Lair), 5K.

**Меч Foebane +5:** Foebane +3 (первый этаж WK), Fflar's Scabbard (второй этаж тюрьмы в Saradush), 5K.

**Двуручник Gram the Sword of Grief +5:** Gram the Sword of Grief +5 (у Абазигала в Abazigal's Lair), Heart of Damned (у лица Одамарона в Sendai's Enclave), 5K.

**Кольцо Heartwood Ring:** Oaken Ring (у клерика Waukeen в Amkethran), Nymph's Tear (в ящике в Forest of Mir), 5K.

**Шлем Helm of the Rock:** Helm of the Rock (у огненного гиганта на втором этаже WK), por Right Horn (у ледяного голема на втором этаже WK), por Left Horn (второй этаж WK), 5K.

**Hindo's Doom +4:** Hindo's Doom +3 (у дракона в тесте храбрости на пятом этаже WK), Hindo's Hand (у пленного монаха в отсеке кутоа в Abazigal's Lair), 5K. Сеспенар просто в истерике от такого названия для оружия.

это некоторое подобие базы в ТоВ. Здесь можно спокойно отдыхать, здесь есть три ящика для хранения лишнего барахла и уникальный чертик Сеспенар. Черт из разных запчастей и N-ой суммы в золоте собирает крутое оружие, армору и прочие предметы. Как кузнец Кромвель в Аткатле, только круче, так как ингредиентами являются не бесполезные палки да лезвия, а вполне боееспособные мечи, надежные армору, скроллы. (Список рецептов смотрите на врезках.) Вы заметили, как открылся первый из пяти силовых экранов? Они будут открываться по мере убийства других членов Большой Пятёрки, и за каждым скрывается небольшая арена. Перечислю сразу все слева направо, а выполнять будете как придется. На первую арену суммонится большой отряд легких противников, но они возникают по 1-3, поэтому проблем возникнуть не могут.



жет. На второй арене — достаточно крутая партия, которую я забил, насуммонив тяжелую подмогу в лице принца элементарей и планетара. Поджидающий вас на третьей арене слер убивается просто. На четвертой — ассасины. Бэкстеббили они меня нещадно, пока я в одной попытке не ударил в момент их появления двумя Dragon's Breath. Вообще, я испытываю слабость к этому заклинанию. Меня так умиляет появляющаяся драконья голова, слизывающая противников со сцены как корова языком... Но я отвлекся. На пятой арене — Ravager (монстр с самым большим в игре числом хитов) и респавнящиеся костяные мечи. Перед боем лучше вызвать подмогу, чтобы отвлекала мечи на себя. Spellкастеры срезали демону защиту, а двуручник Gram the Sword of Grief +5 прикончил. Отступать на базу будете по способности главного героя Pocket Plane, возвращаться в исходную точку через портал в северной стене. С базой все.

Нас переносит в город Saradush, находящийся в осаде войска Яги Шуры. Будьте внима-



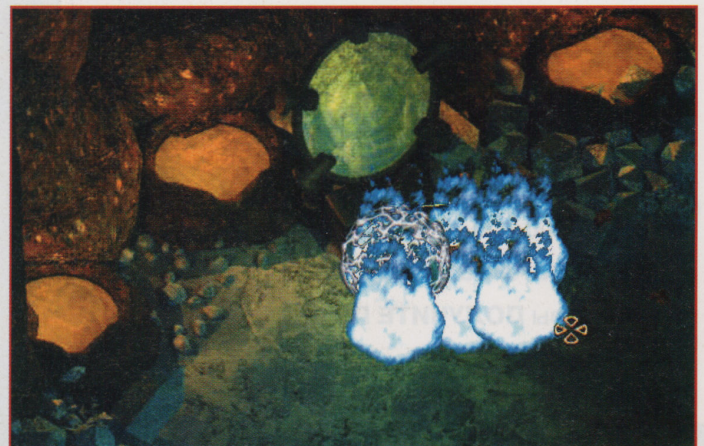
● Это она... Нет! Это ОНА, Амелиссан. Серый кардинал Большой Пятёрки детей Баала, заварившая превосходную кашу и чуть было не доведшая дело до конца. Маньячка что надо. Жаль, ее нельзя было взять к себе в команду.

тельно, бродя по улицам, — катапульты осаждающих закидывают сюда огненные шары, наносящие ощутимые повреждения. Город управляется полурокром Громниром, еще одним наследником Баала, но довольно дохлым. Его гвардия (не милиция, перестреливающаяся с городских стен с огненными гигантами Шуры, а именно гвардия) годится только на мясо. Мальчик Fezhak просит помочь его отцу, попавшему под снаряд катапульты чуть к югу, — восстанавливаем мужика Raise Dead за XP и очко репутации. Группу эльфиек задевают гвардейцы — убить солдафонов



и поговорить о бедняжках с сестрой Фаризель в Храме. У Лазаруса в Arcana Archives узнали spellбук — поговорить со Squir на улице, потом с Гектаном в таверне, сходить к Лазарусу за spellом Teleportation, отдать

Гектану в обмен на spellбук, spellбук вернуть Лазарусу. Отдавая скролл Гектану, предупредите его о фатальных последствиях, иначе — минус очко репутации. В таверне вступаемся за даму и рубим гвардейцев. Там же кастуем Horgor на Viekan. Около Храма разгоняем драку хуманов с дворфами. В казарму стоит зайти за ключом от канализации, но при этом будет плотный комбат с гвардейцами, к которым постоянно будет подваливать подкрепление, так что лучше выудить ключ из сундука и продолжить схватку на свежем воздухе (туда подкрепление почему-то не выходит, и останется добить только тех, кто был внутри на момент вашего отхода). В штабе милиции на севере города начинается квест подлиннее. Застаем разговор капитана Саманда, графини Сантеле, Матео и Кисера Джаэри. Сперва поговорим с капитаном, потом в соседней комнате, КПЗ, выслушиваем просьбу Матео о помощи. Идем в дом Сантеле в центре и выбиваем признание. Ясно, что во всем виноват Джаэри. Можно вернуть Сантеле-младшего, договорившись с Джаэри об убийстве визарда Эррарда, руководящего







обороной стены на северо-востоке, но этой злой путь. Я поговорил с Джаэри, настучал Эррарду, взял штурмом дом Джаэри. Символическое препятствие представляет отдельно стоящий маг, остальные валяются легко. Главное, не забыть взять метеоритное железо Starfall Ore из ящика, забрать ключ, освободить юношу и вытрясти награду из его матери. Остаются тюрьма и канализация, связанные между собой. Для канализации ключ у вас есть, если вы уже атаковали казарму. В тюрьму можно попасть — по совету безумного Peltje — либо из таверны, либо с ключом сестры Фаризель из Храма путем кражи, уговоров или шантажа. Для тюрьмы нужна бутылка эльфийской святой воды, так что если у вас не осталось ее после BG2, то купите у кого-то из торговцев. Я пошел через канализацию (несколько люков раскиданы по городу). Ороги, дыюргары и орки неинтересны, магов всего несколько, и действуют они несогласованно, опасны разве что тени, поскольку какая-то их разновидность дренает уровни. Через секретную дверь на севере попадаем в одну из двух частей тюрьмы. С вражескими файтерами разбейтесь по одному, особое внимание — ловушкам (есть неизбежно живаемые!) и боевому магу. С каждым освобожденным заключенным получаем по очку к репутации, в одном из ящиков находим фигово Fflar's Scabbard для сборки Foebane +5. Отсюда есть два выхода: на востоке — в другую половину тюрьмы (куда можно войти и с улицы) и на севере — на первый этаж замка Громнира. Я пошел в тюрьму и очистил ее от вампиров с помощью амулета, не дающего дренает уровни. Если его нет, то пользуйтесь spellom Negative Plane Protection. Для разгадки действий призрака надо найти в этой же локации ожерелье и череп и положить их в могилку (или на нары) в камере сле-



ва от той, где найдете ожерелье. Потом используете святую воду, и призрак откроет запертую доселе камеру с вампиром. Убив его, я забрал Bronze Ioun Stone (комплектующее), отступил в первую часть тюрьмы, а оттуда влез на первый этаж замка Громнира, где был атакован боевым магом и солдатами. На следующем этаже — сам Громнир, два боевых мага, несколько файтеров, лучник и бэкстеббющий вор. Не стесняйтесь отступать на нижний этаж зализывать раны — враги за вами не последуют. После гибели противников появляется Мелиссан с призывом помириться, но поздно. Она открывает на карте новые локации, в коих предлагает поискать ключ к смерти неуязвимого Яги Шуры, и сматывается. Подбираем дубину Ice Star +4, армор Grandmaster's Armor +6 и шлем Roranach's Horn (комплектующее). Если вам есть чего купить/про-



● Гвардия тетирских ловов в количестве тридцати рыл попыталась прыгнуть на наши скромные шесть штыков. Через пять минут оазис был залит кровью, а мы деловито ковырялись в карманах неудачников.

дать в лавках Сарадуша, самое время это сделать, так как в город мы больше не вернемся. Отступаем на базу.

После отдыха выходим в локацию North Forest. К северу от точки входа файтеры армии Яги Шуры атакуют караван торговцев. Я запутал их Web'ом, а потом сжег Fireball'ами. Выживший толстенный торгаш Karthis al-Hezzar готов скупить трофеи последних жертв да и продать может кое-что интересное. В этой локации остаются только вражеские солдаты: гиганты, файтеры, лучники и клерики, действующие разрозненно и неэффективно. После победы и продажи барахла торговцу уходим в локацию Forest of Mir — The Temple. В точке входа стоит суммонить подмогу. После нескольких шагов по дороге к Храму партию встречает... Gorion! Надо быстро почуять кидолово, и Gorion оборачивается мастер-врайфом, кастующим Confusion и вызывающим себе в помощь стадо теней. И он сам, и некоторые тени дренают уровни, так что либо атакуйте в лоб с антидреновым оружием/амулетами, либо бросайте вперед камикадзе, а сами стреляйте издали spellами массового поражения, иначе потом придется тратиться на Restoration. Внутренний двор Храма защищают андеды: клерик, маг, ассасин и ворриоры. Пара плит во дворе скрывает тайники, но в них ничего примечательного, кроме камня Nymph's Tear (комплектующее). На самом верху тусуется мирная пока Nyalee,



## АЗМАНТА

**Накидка Improved Cloak of Protection +2:** Cloak of Protection +2 (BG2, город Sahuagin), Scroll of Invisibility, Scroll of Improved Haste, 20K.

**Копье Ixil's Spike +6:** Ixil's Spike (у хромо-демона на втором этаже WK), Ixil's Nail +4 (за какой-то из тестов на пятом этаже WK), 5K.

**Juggernaut Golem Page:** Juggernaut Golem Page (на столе у Iycanth the Mad на уровне с глазами в Abazigal's Lair), Stone Golem Manual (собран Сеспенаром), 15K.

**Накидка Montolio's Cloak:** Montolio's Cloak (у Омара Хараада в Amkethran), Montolio's Clasp (в челюстях статуи дракона в лагере гиф-янки на четвертом этаже WK), 5K.



**Quiver of Plenty +2:** Quiver of Plenty +1 (первый этаж WK), камень Rogue Stone, 10K.

**Меч Purifier +5:** Purifier +4 (достается из обелиска на третьем этаже WK lawful good персонажем), Eye of Tyr (у лица Одамарона в Sendai's Enclave), 5K.

**Алебарда Ravager +6:** Ravager +4 (у принца элементарей Имикса на последнем этаже логова Яги Шуры в Marching Mountains), Serpent Shaft (у лица Азамантеса на пятом этаже WK), 5K.

**Молот Runehammer +5:** Runehammer +4 (у Яги Шуры в Siege Camp), Rune of Clangeddin (дом лесника в Sendai's Enclave), 5K.

**Короткий меч Short Sword of Mask +5:** Short Sword of Mask +4 (у сестры Гарлены снаружи WK), Heart of the Damned (у лица Одамарона в Sendai's Enclave), 5K.

**Меч Spectral Brand +5:** Spectral Brand +4 (выигрывается в карты у Азсгарета на третьем этаже WK), Skull of the Lich (в трубе в доме лица Одамарона в Sendai's Enclave), 5K.



## АЛХИМИЯ

**Pocox Staff of the Ram +6:** Staff of Ram +4 (у дракона Саладрекса на четвертом этаже WK), Roranch's Horn (у Громнира в Saradush), 5K.

**Stone Golem Manual:** Clay Golem Manual (сбран Сеспенаром), Stone Golem Page (сейф в спальне Яги Шуры в Marching Mountains), 10K.

**Storm Star +5:** Storm Star +3 (выпросить у машины на четвертом этаже WK), Starfall Ore (в подвале дома Джаэри в Saradush), 5K.

**Лук Taralash +5:** Taralash +4 (у охотницы на пятом этаже WK), Bowstring of Gond (у капитана дрой Эджейссара в Sendai's Enclave), 5K.

**Thieves' Hood:** Thieves' Hood (награда от Ка'рашура за сердце Тахаззера на третьем этаже WK), поушен Antidote, Ring of Invisibility, 10K.

**Армор White Dragon Scale:** White Dragon Scales (в комнате демонического врайфа на третьем этаже WK), 5K.

**Перчатки Wondrous Gloves:** Bard's Gloves (в комнате безумного эльфа Якмана на третьем этаже WK), Diamond, Emerald, Rogue Stone, Ruby, Sapphire, 10K.

**Примечание 1.** Eye of Tyr в игре всего один, а использовать его можно в двух рецептах: Purifier +5 и Carsomyr +6. То же и с тетивой Bowstring of Gond. Она годится и для Firetooth +5, и для Taralash +5.

**Примечание 2.** Трехступенчатая сборка мануала по големам у меня не прошла. Возможно, для этого главный герой должен быть магом, хотя бы частично, а мой был чистым файтером.



приемная мать Яги Шуры. Дама отсылает за своим сердцем и сердцем Яги Шуры в локацию Marching Mountains. Идем туда.

Локацию охраняет несколько огненных гигантов, но стоят они по 1-2, так что проблем не будет. В центре — партия каких-то придурков, которые то бегут в атаку, то отступают. В общем со мной в драку они не вступили и сбежали. Идем в пещеру на северо-востоке. Имеем каскад из трех уровней, по три зала на каждом. Пронумерую их слева направо, чтобы стало понятнее, где находится: нижний уровень 1, 2, 3, второй — 4, 5, 6, верхний — 7, 8, 9. На точке входа (2) следует атака пяти-шести гигантов, что довольно неприятно, если не отступать. Я повсюду кастовал Web и ледяные spellлы плюс вызывал планетара с мечами Морденкаинена и не забывал подлечивать свою переднюю линию. В озера лавы влезать не стоит, если не хотите получить ущерб от огня. Кроме того, на полу установлено много ловушек. В залы 1 и 3 можно пока не ходить, так как для них нужны вордстоуны Молюта и Черепа из комнат 7 и 9 соответственно. Толпу гигантов в зале 9 я отравил газами, огненных саламандр и таких же троллей в комнате 7 добил в рукопашной. Чтобы умертвить огненного тролля с концами, надо воздействовать на него кислотой или холодом. Сгодятся spellлы типа Melt's Acid Arrow или оружие с подходящим дополнительным ущербом. При грабеже центральных хранилищ помните о ловушках и лаве. Найденными вордстоунами бьем по гонгам в залах 1 и 3 — это откроет силовые барьеры в залах 4 и 6 соответственно. В обоих залах оказывается интересная оборона из новых монстров, описанных Эльминстером в его «Экологиях». Самым прикольным, на мой взгляд, был магический голем (светящийся, синий), иммунный к магии и магическому оружию. Я как-то



● Неразделенные сиамские близнецы-гамадрилы с руками-щупальцами носят звучное имя «демогоргон, принц демонов». А! Принца настолько туп, что не понятно, за что он мотает пожизненный срок по воле богов.

не сообразил попробовать завалить его кулаками, а простого оружия при мне не оказалось. Хорошо, был с собой por Silver Horn of Valhalla, из которого вылез берсерк с простым мечом и зарубил новую тварюшку. В зале 4 берем вордстоун Пламени и пояс Girdle of Fire Giant Strength, в зале 6 — вордстоун Крови и двуручник Psion's Blade +5. Два новых вордстоуна применяются на машине в центре зала 8, и открывается огромная дверь на второй этаж. Узкий коридор с запада на восток охраняется всего двумя гигантами. Центральная дверь в зал заперта, но туда можно влезть через дыры слева и справа. Для исследования я запустил Wizard's Eye, которого угробили две кошки fell cats, не только умеющие видеть невидимок, но и зовущие за собой гигантов. Кошек я выманил из зала к дырам и зарубил, а группу гигантов в зале вытравил газами.



С алтаря в центре забираем сердце Яги Шуры, с трупа капитана охраны лапу Baalor's Claw (комплектующее). На север в один и тот же зал ведут две двери слева и справа, прикрытые напольными ловушками. За левой ждет Принц Огня с несколькими подданными. Файтер в Cloak of Mirroring легко разбирает всю группу и в награду получает Ravager +4 и амулет Amulet of Master Harper. В здоровенной кровати Яги Шуры берем сердце Nyalee и журнал. В правой части спальни освобождаем рабыню и получаем от нее кое-какую информацию. Осталось грабануть сейф в стене (страничка Stone Golem Manual и много золота), после чего можно возвращаться в локацию Forest of Mir — The Temple к Nyalee.

Ведьма обрадовалась, забрала оба сердца, сделала с ними что-то, потом вдруг огорчилась и бросила в атаку вызванную группу поддержки. Я отступил. Группа ринулась в погоню, а Nyalee нет, что и определило исход схватки. Уходим в локацию Siege Camp. В момент перехода через середину моста начинают прибывать файтеры и гиганты армии Яги Шуры (спасать бегущих через мост абригенов себе дорожке, да и не дадут за это ничего). Я бился с ними долго, а подкрепления к ним все шли и шли. Тогда я перегрузился в точке входа, вызвал планетара и рванул с выключенным групповым AI через мост в центр лагеря, где тусуется Яга Шура. Весь удар я сосредоточил на нем. Как только Яга Шура получит первое ранение, он поймет, что стал уязвимым, и бросится наутек. Мне не удалось задержать его, хотя, наверное, это возможно. Он исчез, а я стал отступать еще дальше





# ХУЛИГАНЫ!



**Стреляй, пока есть патроны; кидай во врага все, что плохо лежит; расставляй ловушки, но не забывай сам смотреть под ноги, т.к. кто-то охотится и на тебя; пускай в ход нож и кулаки, — это все, что надо для достижения вашей цели — миллиона хулиганский долларов.**

Красочная игра втягивает Вас внутрь телевизионной развлекательной программы под названием «Хулиганы», где Вы боретесь с чемпионами программы — самыми безумными представителями в мире.

## Вы на телевидении.

**Борьба за выживание.  
ДЕНЬГИ! ДЕНЬГИ! ДЕНЬГИ!**

Это единственная причина для подобной борьбы.

Победитель может заработать более миллиона хулиганских долларов.

Хулиганы — это самые безумные существа в мире. Каждый персонаж, а их 13, уникален по сочетанию своих характеристик, но у них все же есть что-то общее — они все «отморозки».

### К примеру:

**925** — опасный перец. Делает крутые бомбы, уничтожает все, что выводит его из себя — т.е. ТЕБЯ в первую очередь.

**Zodiac** — он увлечен человеческой плотью, ногами, руками, кишками и скользкими глазными яблоками — он их просто коллекционирует.

**Клоун** — его любят все дети, а он их нет. Детский плач и их вопли от ужаса — это самые приятные для него звуки.

Возможность участия в игре одного и более игроков.

### Системные требования:

Windows 98/2000; Pentium 200MHz; Жесткий диск: 550MB; Память: 32 MB RAM; CD-ROM: 4-x CDRROM. Игра при помощи мыши и клавиатуры.

©2001 «Руссобит-М».  
По вопросам оптовых закупок обращаться в коммерческий отдел «Руссобит-М»:  
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;  
e-mail: office@russobit-m.ru адрес в Интернете: www.russobit-m.ru  
телефон технической поддержки: 212-27-90  
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru  
Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru

г. Челябинск  
Ул. Шалинга д.64  
г. Махачкала  
Ул. Дахадаева д.11  
г. Новороссийск  
Ул. Энгельса д.76  
Ул. Рубина д.5  
Проект Ленин д.23  
г. Норильск  
Ул. Талнахская д.79  
г. Новосибирск  
Ул. Ленина д.10  
Ул. Фабричная д.4, оф.311  
г. Иркутск  
Ул. Некрасова д.1  
Ул. Байкальская д.69  
Ул. Литвинова д.1  
Ул. Урицкого д.1, д.18  
Ул. Волжская д.14А  
г. Ставрополь  
ул. Коминтерна д.42  
магазин «Инфа»  
ул. Комсомольская д.58  
г. Краснодар  
ул. Атарбекова д.47г.  
г. Сызрань  
ул. Советская д.22, д.51  
г. Владимир  
ул. Каманина д.30/18  
г. Воронеж  
Ул. Плеханова д.48  
Ул. Карла Маркса д.67  
г. Волгоград  
Ростовская обл.  
ул. Строителей д.21  
пр. Курчатова д.17

г. Курск  
ул. Ленина д.2, гостиница  
«Центральная», 5 этаж  
г. Саратов  
Ул. Астраханская д.140  
Ул. Степана разина д.80  
г. Сургут  
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»  
клуб «Дигер»  
Ул. Майская д.14  
Ул. Мира д.37  
магазин «Дрим»  
г. Магадан  
Парковая д.13 к.205  
г. Якутск  
ул. Ярославского д.20  
г. Апатиты  
ул. Фермана д.15  
г. Саранск  
ул. Пролетарская д.46  
г. Москва  
Сеть магазинов «СОЮЗ»  
ТВЦ Горбушка Ул. Баркляя д.10  
корп.17, 1 эт. пав.1015  
г. С-Петербург  
Загородный пр. д.10  
Невский пр. д.52/54  
Литовский пр. д.107  
Василевский остров,  
Средний пр. д.46  
г. Уфа  
Пр. Октября д.56  
г. Барнаул  
Социалистический пр. д.109  
г. Южно-Сахалинск  
Ул. Емельянова д.34А





## Друзья

После финальной разборки и определения судьбы главного героя дороги членов партии разошлись, а ответственные за сюжет товарищи наколдовали некоторым из них весьма гнусную и печальную судьбу, читать о которой где-то даже обидно. Если главный герой докрутил роман с NPC до высоких чувств, то судьба будет другая.



**Аэри** отправилась воевать с рабством во всех его проявлениях, мстя таким образом за свою поломанную жизнь. У нее точно съехала бы крыша, если бы она не встретила группу своих крылатых сородичей. Посещение родины вправило Аэри мозги, она перестала ныть по поводу сломанных крыльев и удалилась работать верховной жрицей в деревню гномов по рекомендации ее наставника Куэйла. Романтика: Аэри и главный герой долгое время тусуются по миру, по дороге родив сына и дочь. Попавшие по пути аварии под-сказали дорогу на родину Аэри. Там были обнаружены ее родители, тут же благословившие молодых. Свадьба и happy end.



**Налия** еще год изучала магию и заводила полезные связи. Вернувшись в родовой замок, она с удивлением обнаружила там Исайю Роенала. От души попиная старого врага,

Налия занялась переустройством общества, заслужила любовь аборигенов и отхватила место в Амнском Совете Шести, где нажила себе кучу врагов из-за своих социалистических взглядов.



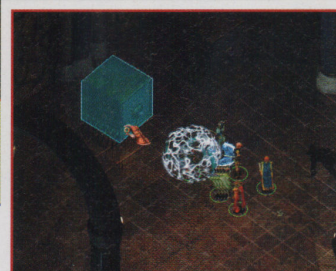
в лагерь, так как солдаты все прибывали. Тут телепортируется Яга Шура (полностью вылечившийся от ран первой атаки!) с партией клериков и магов. Я опять сосредоточил весь удар на лидере армии, наплевав на спеллкастеров. Убил. Посмотрел анимацию о перелете на базу, открытии второго силового барьера и возвращении назад. Поговорив с Мелиссан, показавшей еще две локации на карте, подобрал оставшийся от Яги Шуры Runehammer +4 и пополз на базу отдыхать и проводить бой на второй арене.

Освободившись, я отправился в Watcher's Keep. На востоке крепости есть двери на каждый ее этаж, но открыть их можно только изнутри. Группа у подножия крепости проводит на крышу, снабдит скроллом для ликвидации Imprisoned One и пропуском в здание. Они будут тусоваться здесь до победного конца, чтобы мы могли бегать лечиться и продавать награбленное сестре Гарлене. Кстати, у нее есть арбалет Firetooth +4, подлежащий апгрейду у Сеспенара.

Прямо по курсу дверь в большой зал с двумя парами (или чуть больше — неважно) дренающих монстров, но я пошел в обход по часовой стрелке. По дороге не забывайте изучать полы и сундуки на предмет ловушек. В первой комнате — безвредный призрак архивариуса, нарукавники Paladin Bracers и волшебная палка Wand of Sleep. Во второй комнате голем. В третьей — тролли (добывать огненным и кислотным оружием или spellами) и книга Golem Manual. В четвертой — колокол для ритуала, круглая табличка с хинтами на стене, коробка Case of Plenty не помню с какими видом боеприпасов. Теперь приходится идти в главный зал.



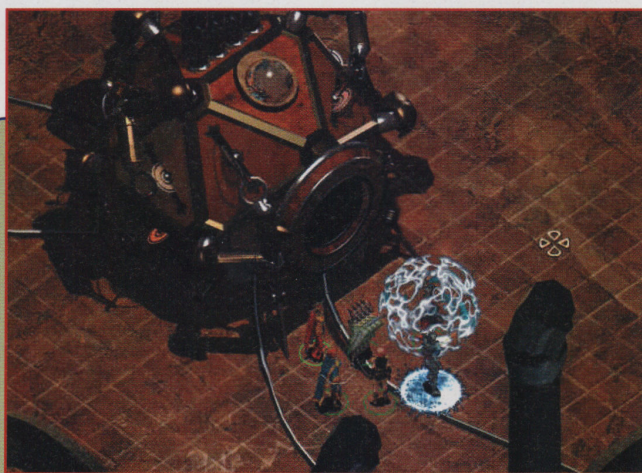
● Пятый этаж Watcher's Keep это сплошная резня. Здесь вы можете провести до 22 неравнозначных боев местного значения.



Но с прекрасным молотом Runehammer +4 Яги Шуры, дающим Negative Plane Protection, я был избавлен от необходимости кастовать этот spell и вваливаться в зал всей толпой. Твари были легко перебиты одним файтером. Исследуем большую комнату на другой стороне зала. Там случайные твари. Бывали тени, а бывали и пауки. Взяли вордстоун. В комнате налево забираем тапки, Case of Plenty и трут. В двух комнатах направо взять ключи и второй вордстоун, убив при этом одного врайфа. В самой западной комнате этажа избавляемся от слизняков и кликаем на плиту. Если трут у вас есть, то загорится огонь, согреет помещение и при шаркает благодарный призрак архивариуса. Захватываем свечу и идем в самую северную комнату, надев главному герою недавно обнаруженные тапки. В комнате мирные големы и саркофаг, из которого вылезет давно умерший библиотекарь. После вруче-

ния ему любимых тапок кликаем трижды на саркофаг. Вернулись в центральный зал к большой статуе и ящику перед ней. В ящик надо положить свечу и колокол (ритуальная книга уже будет там), но как только ящик будет вскрыт, так сразу оживут мелкие статуи, раскиданные по всему залу, и попрут в атаку. Самые гадкие это их спеллкастеры: коротышка у левой колонны и кто-то в robe за правой колонной. Перед открытием ящика стоит суммонить себе подмогу и расставить файтеров около вражеских спеллкастеров, чтобы не дать им вызвать насекомых или еще чего. К счастью, статуи не сбегаются со всего зала, так что вынести их можно в два захода. Сам ритуал (пункты в диалоге): удар в колокол, еще удар в колокол, зажечь свечу, открыть книгу, третий удар в колокол. В трофеях меч Foebane +3 и Usuno's Blade +4. Портал на второй этаж открыт.

Меняющий форму демон предлагает освободить его, для чего требуется найти скипетры четырех визардов, некогда обитавших на этом этаже и, судя по всему, истребивших друг друга. В центральном зале помимо клетки есть два портала (вниз и наружу) и четыре двери в библиотеки соответствующих визардов, между библиотеками расположены зверинцы. При прохождении учтите тот факт, что обитатели зверинцев (но не библиотек!) практически не выходят за их пределы. Они делают шаг-другой в коридор и тут же разворачиваются обратно, что удобно для спеллкастеров. Рекомендую начать с огненной библиотеки на северо-западе и продвигаться потом по часовой стрелке. Огненная библи-



● Не забудьте выдти машину Безумного Лума до дна, но не переусердствуйте — против ее лекарства от жадности не хватит никакого здоровья.





тека: два гиганта, ловушки, тайники (там есть один маленький круглый, подсветите его Tab'ом). В коридоре обнаружится черт, способный кое-что рассказать об уровне. Воздушный зверинец: при клике на установку в центре выскакивают воздушные элементали, и по полу начинает ползть молния. Кликните еще раз, и молния отключится, после чего отступайте в коридор и разбирайтесь с элементами по одному-два. С какого-то трупa снимайте скипетр Воздуха. Рубильник в центре комнаты имеет два положения: обычное и нагнетающее воздух, о чем говорят надписи при клике, — этим воспользуемся позже. Воздушная библиотека: три голема, ловушки, ящики. Зверинец Слизи: длинная змея и булькающие слизняки, респавнящиеся из центральной установки. Змейка может отравить ядом, но на такой случай где-то поблизости валялись antidotes. Не забываем взять скипетр с трупa змеи. Дверь в библиотеку Слизи закрыта, поэтому в нее мы войдем через центральный зал. В самой библиотеке бывают пауки-мутанты (спокойнее будет сжечь их парой Fireball'ов, чем рубить), а бывают и ядовитые врайфы, но ловушки там есть в любом случае. Ключом открываем дверь между слизняковыми зверинцем и библиотекой, а также дверь дальше по часовой стрелке, то есть в ледяной зверинец. Один герой бежит в воздушный зверинец и ставит рубильник на нагнетание воздуха, при этом если все двери по пути в ледяной зверинец открыты, то воздух сперва попадает в гости к Слизи, где захватывает ядовитый газ, и ползет в ледяной зверинец. Яд делает ледяных големов и врайфов уязвимыми (не знаю, можно ли их убить без травли). В сам зверинец до полной победы войти не стоит, так как холод

сильно замедляет движение. Подбираем скипетр Льда и рог (комплектующее). Ледяная библиотека: вампирические врайфы, Бродячий Ужас, ловушки. С антидреновым оружием/амулетом или под защитой Negative Plane Protection про-



ходитсЯ легко. Остается огненный зверинец. В нем огненный гигант и элементали. Гигант практически не выходит за пределы комнаты, так как в ней он неуязвим, но элементали могут. Я заманил всех элементалей в ледяной зверинец, где они застыли и рассыпались без моего участия. Теперь забиваем гиганта, забираем ски-



● Не обманывайтесь мирным видом статуй. Стоит только протянуть ручонки к алтарю, и каменные изваяния оживут и устроят недетскую драку.

петр Огня и шлем Helm of the Rock, доступный апгрейду. Выпускаем демона из клетки в центре этажа и сражаемся с ним. После победы открывается портал на третий этаж.

Здесь множество комнат, соединенных порталами, причем если вы прошли из комнаты «А» в комнату «Б» через один портал, то далеко не факт, что портал из «Б» ведет в «А». Порталы тут разные. В псторонних комнатах происходят мелкие стычки с кузитами, так что не стоит тратить на них свое время. По компасу на полу в первой комнате запомните, где тут какие стороны света, и отправляйтесь на юг за безумным эльфom. Пусть персонаж с максимальной харизмой успокоит несчастного и получит от него информацию об этаже. В куче хлама обезвредьте ловушку и возьмите скипетр Scepter of Radiance, журнал и все остальное. В журнале написано, как пройти лабиринт. Идем на север в стартовую комнату с компасом. Правильная последовательность: восток, восток, юг, юг, юг, юг, запад, север, север. Поехали. «Восток 1»: здесь нельзя kastовать магию (все spellы будут failed), надо убить дерущихся между собой балора и корнагонов, забрать из обелиска меч Purifier +4 (дают персонажу с элайнментом lawful good). «Восток 2»: логово демона Tahazzer, воющего с группой демона Ka'rashure (он засел где-то в другой комнате) в рамках глобальной войны chaotic evil'ов с lawful evil'ами. В зависимости от элайнмента главного героя Tahazzer либо нападает, либо предлагает за вознаграждение угробить группу Ka'rashure и принести ему сердце врага. Я согласился, но тут же насуммонил себе планетара, принца элементалей, мечи Морденкаинена, расставил

## Друзья



У Аномена после общения с главным героем наступил кризис веры. Носило его, неприкаянного, носило да и вынесло в какую-то глухомань, в которой злой кле-

рик Ямаш поднял восстание. Аномен занялся организацией отрядов самообороны, подвел под это дело идеологическую базу и сколотил новый орден, скромно назвав его Последователи Аномена.

Романтика: Аномен с главной героиней сто раз откладывали дату бракосочетания ради очередного приключения, но от своей судьбы не ушли. Эльминстер блестяще провел церемонию, а пьянку главных героев Феруна, приглашенных на свадьбу, жители Балдура будут помнить до конца своих дней. После этого супруги удалились на покой.



Викония ненадолго осела в Уотердипе, но была предана и отправилась странствовать дальше. Разрушив планы Рыцарей Щита по захвату Калимпорта, Викония

примкнула к Дриззту До'Урдену и помогла защитить Сулданессалар, за что все эльфы были ей ужасно благодарны. Дальнейшая судьба неизвестна.

Романтика: главный герой и Викония продолжили путешествовать, а заодно родили сына. Счастье длилось недолго — Викония была отравлена слугой Lolth. (Девелоперы, срочно дайте возможность геймерам разнести гадюшник Lolth в порядке мести за Вику!) Говорили, что папа и сын впоследствии замутили нехилый поход против дроу, но достоверных данных нет.



Валигар после нескольких лет шатаний по лесам вернулся в Акатлу, где ему навязали чин Верховного Инспектора. Стал сильным лидером, восстановил честь семьи Кортала, женился и родил сына. Связей, порочащих его, так и не завел.



## Друзья



**Хердалис** перебегал из города в город в поисках неприятностей на свою голову. Познакомился с женщиной-камбионом и отправился с ней в Ад. Случайно поднял восстание на нескольких Кругах, из-за чего на время стал наиболее разыскиваемым преступником во всех измерениях. Хердалис успешно улизнул в Сиджил и примкнул к труппе Раелис.



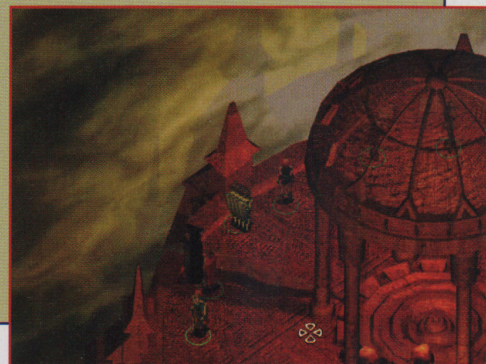
**Сернд** воссоединился со своим сыном Асдейлом, но зов матери-природы часто отвлекал его от роли воспитателя, и сын вырос монстром, овладел магией и набрал армию. В сражении погибли оба.



**Саревок** прыгал с места на место. В Бердаске разгромил армию наступающих орков, но проявил при этом такую жестокость, что местные жители не знали, кого бояться больше. Появлялся тут и там, затем внезапно исчезал. Говорили, что он пытался штурмовать Ад, но на самом деле Саревок отправился в Кара-Тур похоронить единственную, кого он когда-либо любил, — Тамоко (убитую, кстати, нами) — и больше на сцене не возникал.



**Минск** и Бу долго грелись в лучах славы, потом собрали партию Кулак Правосудия и отправились с ней громить всех evil'ов в Феруне. Громили, громили и пропали без вести. Надежда, что они все еще живы, не позволяет мне нацепить на их портрет траурную ленту.



всех и пошел в атаку. Первым надо валить суккуба, иначе она создаст большую проблему Charm'ом. Камень для скипетра, сердце Tahazzer (продать демону Ka'rashure, если элаймент позволит) и Thieves Hood — вот самые ценные трофеи. «Юг 1»: комната без магии, забиваем пит файндов, корнагона и велитхуу. Стоит суммонить подмогу с помощью предметов (магии-то нет). «Юг 2»: суккуб предлагает помощь в обмен на поцелуй, дренающий энергию. Я отказался от таких нежностей, и она полезла в атаку вместе с подругами. Хорошо бы ударить несколькими спеллами массового поражения, иначе возникнут трудности с Charm'ом. «Юг 3»: логово Ka'rashure. За сердце Tahazzer и вежливую речь он отдаст второй камень для скипетра, но на меня наехал без разговоров. Наверное, элаймент мой не понравился. Но второй камень в итоге наш. Пока танки рванули вперед, спеллкастеры вызвали желую подмогу. Хорошо бы ударить в кучу врага Dragon's Breath. «Юг 4»: два глабрезу, суммонящие элементарей и саламандр, если дать им время. В любом случае удар надо сконцентрировать на них, а не на подмоге. «Запад 1»: комната с Дикой Магией. Любой произнесенный спелл имеет мало (но не ноль) шансов на корректное исполнение. Вместо этого приключится случайный эффект. Моему магу на шею рухнула корова вместо ожидавшегося Fireball'a. В комнате партия тифлингов, бэкстеббящих очень неприятно, если нет возможности видеть невидимое. Тифлинг-маг имел те же проблемы, что и мой, поэтому угрозы не представлял. «Север 1»: демонические рыцари, проблем нет. «Север 2»: демонический вайф и куча опасных ловушек на полу. Опасны Time Stop вайфа и выход из-под контроля члена партии (он все ловушки активирует). Суммон планетара под бок вайфу, маги бьют издали, вор разминировал дорожку танкам. Бой лучше проводить без группо-

вого AI, чтобы не бить рабов (хотя они бить вас будут), так как за каждого выжившего раба после гибели вайфа дадут по 5К ХР. Забираем чешую белого дракона и журнал. «Север 3»: демонический рыцарь Aesgareth приглашает сыграть в карточную игру (пинок MTG). Играет любой член партии, и ущерб, в случае чего, получает только он. Если воспользуетесь моей схемой, то сыграете самым слабым членом партии, так как, скорее всего, на него повесят проклятие по силе (сила становится равной 6). Первый раунд я выиграл, поставив ХР против Spectral Brand, во втором выиграл, ставя ХР за скролл. Главную ставку — выход на третий камень — мы проигрываем обязательно, но демон все равно отдаст камень, и скипетр соберется сам собой в инвентаре. Отрицательные эффекты от игры устраниваются Remove Curse. Есть вариант в карты не играть, а открыть Аэсгарету и его подручным головы. В этом случае вам достанется колода, ко-

торую можно показать через quick item. В ней приблизительно 15 карт с разными эффектами. Есть с миллионом бесплатных ХР на группу, а есть и суммон монстров — как повезет. В любом случае после самосборки скипетра выход на четвертый этаж открыт.

Анимация боя гиф-янки с иллифидами у странной машины с визардом Карстоном внутри. В ходе разговора визард сердается и в зависимости от наших ответов либо суммонит против нас трех иллифидов, либо бьет молнией. С иллифидами проблем быть не должно, поскольку есть антипсионические амулеты и поушены с BG2, а также двуручник Psion's Blade +5. Из главного зала — выход в лагерь иллифидов на северо-западе (прикрыт группой теней), выход в лагерь гиф-янки на юго-востоке, залы на юго-западе и северо-востоке состоят из двух частей. Первая охраняется пауками и тениями, вторая двумя магическими големами. Для големов нужно обычное оружие, в достатке хранящееся в ящиках в главном зале. Из бассейна взять синее масло. В зале на юго-западе — группа ян-ти и сундуки с мимиками внутри. Шесть светильников требуют трех видов масла, за которыми







придется идти к иллифидам и гиф-янки. Сперва к иллифидам (там дел меньше, а так неважно). В комнатах обитают разные виды иллифидов и амберхалки, кое-где на полу и в сундуках есть ловушки. Стоит поговорить с умирающим учеником Карстона, подобрать иллифидский посох (ключ к одной из дверей) и красное масло. Возвращаемся в главный зал и спускаемся в лагерь гиф-янки. Это раса с хлипким здоровьем, так что лагерь вымирает за пару минут. Подобрать палку Wand of Spell Striking, кремень, меч капитана Angurvadal +4, застежку Montolio's Clasp (комплектующее) и пурпурное масло (последние два предмета в носу статуи дракона). Для желающих проверить свою подготовку (а разве найдутся нежелающие?) на юге лагеря есть две двери. Левая ведет к дем-личу. Я прошел его без суммо-на поддержки, но с танками по Improved Haste. Правда, дем-лич сумел трижды воспользоваться Imprisonment, но мой главный герой его таки добил. Залоченные были вызволены одним spellom Freedom, а трофеи составили ножик Dagger of Stars +4, 20K золота и XP. Дверь справа ведет к дракону Саладрексу. Гнусную рептилию нельзя не завалить. Делать можно по-разному. Я приманил дракона к арке с помощью жертвенного элементаля. Дальше он не пролезал, но простреливать всю лестницу мог, если видел цель. Я собрал всю партию в темной пещерке выхода. Не на лестнице, а уже внутри — это можно сделать, если за каждого персонажа (именно по отдельности) кликнуть курсором в виде перечеркнутого круга уже ЗА выходом, и тогда персонаж залезет в пещеру как можно дальше. Маги завалили дракона газами, а потом налетел главный герой под Improved Haste. Дракон умеет лечиться, поэтому с рукопашной не затыгивайте, иначе смысл газовой атаки



пропадет. От дракона остаются посох Staff of Ram +4 и XP. Возвращаемся к машине Карстона и идем зажигать фонарики на юго-западе. Нижний (левый) ряд: красный, красный, пурпурный. Верхний (правый) ряд: синий, пурпурный, красный. За открывшейся дверью пара минотавров и саламандры. Из интересного: топор Axe of Unyielding +3 и кристалл для выковыривания Карстона из машины. Долбаните шесть раз кристаллом по стеклу, Карстон и выпадет. Убить его или нет, разницы я не нашел. В машине надо использовать комбинацию Triangle, Red, Medium для открытия портала на пятый этаж, но есть еще восемь рецептов, о которых читайте на врезке.

Пятый этаж — последний перед камерой Imprisoned One, поэтому и комбат тут весьма плотный и нелегкий. На юге зал с призраком, предлагающим пройти три теста. За дверью справа — тест на IQ. Ответ к задачке о братьях и сестрах: 7. Решение задачи с монетками: 2, 3, 1. За дверью слева — сражение с ордой орков. Первым делом я кинул три Web'a, чтобы подкрепление не подваливало слишком быстро, а потом стал выжигать все Fireball'ами. Обязательно подобрать Ixil's Nail +4 (комплектующее). За дверью по центру дракон. Он слабее Саладрекса, но тут негде прятаться, поэтому при поддержке планетара и принца элементалей я провел быструю штыковую атаку — удачно. Взяли череп воина и кантану Hindo's Doom, от названия которой очень тащится Сеспенар. Призрак дает первый ключ. Возвращаемся в центр локации и идем в дверь на северо-востоке. За ней случайные монстры.

Видел големов и гигантов. Юзаем череп на круг, и включается управление духом воина. По дороге будете обыскивать все ящики и убивать все сопротивляющееся, из фонтана не пить. Вот хороший путь: восток, восток, север, запад, запад (для проверки — после этого шага вы должны быть у фонтана), север, восток, восток, север, запад, запад. На последнем пятаке убиваем зомби и получаем второй ключ. Возвращаемся в центр локации и идем в зал на северо-западе. Маленькие цилиндры содержат по четыре сферы четырех цветов. За каждую сферу нужно выдержать бой с появляющимися созданиями (они возникают всегда на одном и том же месте, что удобно). Для прохождения достаточно получить по одной сфере каждого цвета, то есть по разу сыграть на каждом цилиндре, а потом положить одну синюю сферу в синий цилиндр, красную в красный и так далее, нажать в центр круга и получить третий ключ. Но гораздо круче провести все 16 боев, так как остающиеся после раскладывания по цилиндрам 12 сфер — это пошлены. Какая сфера какой эффект имеет, вы узнаете только попробовав, так как даже одинаковые по цвету сферы обладают разным действием. Какая-то увеличивала сейброски, какие-то кастовали спеллы, какие-то вообще не приносили пользу — именно их и надо тратить на цилиндры. Бесполезность сферы определяется в инвентаре при переносе в quick item slot (бесполезные в этот слот не лезут). Самый интересный, на мой взгляд, комбат получился с трио бихолдеров. У Elder Orb'a есть один заряд Imprisonment,

## Друзья



**Эдвин** после победы стал считать себя чрезвычайно крутым магом и сумел подчинить себе группировку Красных Визардов, став их самым могущественным лидером в обозримом прошлом. Попробовал наехать на авторитета Эльминстера, и, естественно, на этом его жизненный путь оборвался.



**Имоен** вернулась в Кендклип, после чего примкнула к Хелбену и Эльминстеру. Тусоваться с великими магами ей вскоре надоело и она, по слухам, возглавила воровскую гильдию.



Участие в деле Баала слегка подвинуло крышу **Джаиры**, и она с маниакальным упорством взялась за поддержание баланса в мире. Иногда она действовала заодно с Харперами, иногда одна. Нигде не задерживалась надолго, жила как хотела. Романтика: годы странствий сделали союз Джаиры и главного героя нерушимым. Хотя разлучали их на долгие месяцы, но они неизменно возвращались друг к другу. О деталях ничего неизвестно.



● Разведотряд в составе дроу, амберхалков и примкнувшего к ним бихолдера тщательно пытался задержать нас хотя бы на минуту. Но теперь у меня появился законный повод для резни в поселении дроу. Мне теперь можно, ведь меня еще в BG2 перековали в Neutral Evil за невозвращенный меч Black Razor.



## Друзья



Маззи Фентан собрала вокруг себя тусовку Рыцарей Фентан и отправилась с ней совершать подвиги. Массовая резня троллей и орков, свежевание дракона в его собственном логове — вот самые громкие деяния Маззи и Компании. Дожила до старости.



Ян Янсен отбыл небольшой срок за контрабанду обезьян, после чего взялся за нее с удвоенной энергией. Вооружив стадо обезьян ножами, скинул известного бандита, хотя сам это отрицал. Впоследствии Ян женился.



Поберсеркерствовал один, потом убил главу клана дворфов и занял его место. Чтобы не скучать, организовал поход дворфов в Андердарк, чем донельзя удивил и огорчил друу. Вовремя не отступив из Андердарка, Корган с товарищами попал в окружение, из которого уже не выбрался. Последний раз его видели втыкавшим свой топор в глотку одного из священников Lolth.

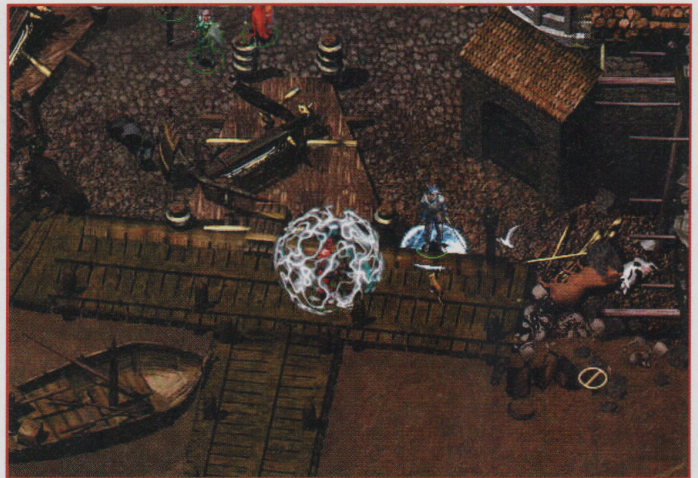


Келдорн ушел на пенсию и спокойно жил в Аткатле, до тех пор пока на Амн не двинулись гиганты. В свои шестьдесят лет Келдорн с пятью рыцарями удерживали стратегически важный проход до прихода основного войска. Удержаться удержали, но для старого воина этот бой стал последним.



и летающих черепов. Стоит отступить в любой из залов на северо-востоке или северо-западе и выманить туда черепки по одному. Лича можно безнаказанно прибить spellами массового поражения, так как он не желает никуда ходить. Правый замок выпускает команду из двух spellкастеров и нескольких воинов — тот же отход в зал, выманивание и атаки массовыми spellами. Забираем с поля боя дубинку Club of Detonation +3. Левый замок круче всех, он выпускает суккуба Nalmissra, марилилу Y'tossi, бихолдера Hive Mother, охотницу, воина, кастера и еще одного. Тут уже не получается толково отступить, поэтому я суммонил максимум поддержки, первый удар нанес по суккубу (из-за Charm'a), потом кое-как додал остальным. Dragon's Breath весьма уместен в таком бою. Наверное, стоило бы отступить в портал и перегруппироваться, но тут я уперся. После боя открываем портал на шестой этаж.

Вроде бы с демогоргоном Imprisoned One можно справиться, прочитав скролл, выданный перед началом похода в Watcher's Keep, но я его где-то потерял или бросил в карманном измерении, поэтому пришлось убивать. Если у вас есть желание заработать побольше XP, то показывайтесь иногда на глаза демогоргону и он будет суммонить марилилу, глабрезу, ифритов, с которыми вы станете разбираться около порталов, куда демогоргон заведомо не придет, поскольку подвижность его оставляет желать лучшего. Теоретически(!) максимум XP за самого демогоргона достигается прочтением скролла с последующим убийством. Вообще, скролл это чистое кидалово со стороны подлых шлемников, мечтавших запретить



и демогоргона, и нас на нижнем этаже. Учтите, что непосредственно отсюда нельзя переметнуться в карманное измерение, хотя, если надо, ничто не мешает выйти на улицу через портал, сделать дела и вернуться к главному монстру локации. Я не был настолько



продвинут, чтобы атаковать демогоргона врукопашную, поэтому взял измором, то есть Cloud Kill, Death Fog и, главное, Abi-Dalzim's Horrid Wilting. Конечно, magic resistance у демогоргона крут, но не

● В городе Saradush стоять на улице противопоказано, так как армия осаждающих закидывает за стены довольно вредные огненные шары.



абсолютен. Уходим из крепости, болтаем напоследок с гадкими шлемниками.

Идем в локацию Oasis. Тетирская гвардия в количестве трех десятков рыл пытается нас арестовать, но наталкивается на spellы массового поражения. С поля боя надо унести меч Answerer +4. Уходим в локацию Amkethran.

На улице есть несколько дел: поболтать с Бальтазаром у ворот, спасти служителя храма Waukeen от монаха за Oaken Ring (комплектующее), выкупить у наемников за 5 тысяч свободу дочери Омара Хараадса, получив за это Montolio's Cloak, быть кинутым старым знакомым Семеном Гаваряном и грохнуть из-за этого пару наемников. В таверне некто Marlowe просит встретиться с ним у него дома, на вершине скалы на северо-востоке поселка. Путь туда весьма кривой — сперва войти в дом, потом по лестнице подняться на крышу, откуда по крышам других домов перебраться на скалу. По дороге будет домик Лазаруса из Сарадуша, торгующего магическим товаром, и кузнеца Керрика. У его дочери проблемы со здоровьем и разгадка лежит в погребальной пещере. Идем в пещеру и встречаем лича Vangoethe, который сообщает, что Marlowe рассказал нам не всю правду об их противостоянии. Идем к Marlowe и переносимся вместе с ним к личу. Лич отдает нам камень для воскрешения дочери, а Marlowe должен умереть, не сходя с места. Но в последний момент я кинул лича (так больше XP выходило), Marlowe отбежал в сторонку, а мы приняли бой с андедами. Первым атаковать лича, сверху поливать Dragon's Breath и антиандедными spellами. После последнего разговора с Marlowe можно заработать XP, кликая на чаше четыре чаши по периметру. Из каждой вылезет по группе достаточно легких противников.



Только учтите, что слизняков нужно жечь, иначе на месте убитого появляются два новых! Выходим на улицу. Заходим в Smugglers Cave. Я решил помочь бандюкам и перебил монахов. Наверное, они обиделись на меня за это, но тогда я об этом не знал. На карте мира уже должны были появиться две новые локации: Sendai's Enclave и Abazigal's Lair (в обоих живет по члену Большой Пятерки).

Сперва в Sendai's Enclave, хотя разницы нет. Высаживаемся в лесу и говорим с лесником. Из его дома вынимаем Rune of

на предыдущей карте и идем туда. Там две двери. Если идти по левой, то попадете в Северные Туннели, где столкнетесь с большим отрядом рабов-берсеркеров (выманить на себя по 1-2 и все пройдет гладко), оттуда выйдете на карту с домом лича. Если пойдете по правой дорожке, то попадете в пещеру с ордой пауков во главе с королевой Lashar'ra. Желательно иметь нейтрализаторы яда и уделять внимание ловушкам в паутине (на самой дорожке ловушек нет, но шаг в сторону и...), откуда попадаете на карту с домом лича. Как видите, оба

умерли в темноте, так как я аккуратно влепил два Dragon's Breath, после чего остались только раненые абишай и бихолдер. Взяли щит Darksteel Shield +4. После входа в портал будет дуэль один на один с капитаном друа Эджейссагом. Боец он ниже среднего, но на всякий случай можете summoned кого-то себе в помощь ДО дуэли (члены партии не могут принять участие в битве, а бывшие по summons почему-то могут). С трупа капитана взять тетиву Bowstring of Gond (комплектующее). В третьем отсеке — иллифиды, не представляющие никакой сложности. Взять Liquid Mercury (комплектующее). В четвертом и последнем отсеке предстоит тяжелое сражение с Сендаи, поэтому стоит подзарядиться. До разговора можно успеть выжать паузу и задать кастинг спеллов (суммон тяжелой поддержки в первую очередь). После разговора Сендаи исчезает, и оживает ее первая из семи статуй. Статуи разных(!) классов, и будут оживать по одной сразу после гибели предыдущей. Кроме того, на лестницу подваливают друа, так что кто-то должен держаться под прицелом лестницу, кто-то бегать от статуи к статуе, а кастеры кастить в обе стороны. После гибели последней статуи возникает нормальная Сендаи. Она круче любой статуи, зато нас много. Потом анимация о переносе в карманное измерение, открытие там третьего барьера, возврат обратно. Взять Studied Leather of Thorns +6 и Wong Fei's Ioun Stone, затем уйти через портал. После выхода в карманное измерение для боя на третьей арене и подзарядки я ушел в Abazigal's Lair.

Авторы приняли оригинальное решение поставить самого сильного монстра локации в самом начале. По-моему, встречающий нас Драконис, сын Абазигала,



## Последний босс

Пернатая скво на обратной стороне компакта с ToV и есть главная редиска игры, вырезавшая всех детей Баала руками Большой Пятерки, после чего сдавшая всех пятерых главному герою. Амелиссан, она же Мелиссан, метила занять место Баала в пантеоне и стать Богиней Убийства, но обломалась. Даже если не учитывать, что в финальном бою предстоит биться последовательно с четырьмя инкарнациями этой дамы при невозможности отдыхать между раундами, то ее характеристики все равно впечатляют. Спасибо Delvin'y за предоставленную информацию.

Female Human, Chaotic Evil, Cleric/Mage (30/30)  
Str 19, Con 22, Dex 20, Int 18, Wis 19, Cha 21  
HP 250, Attacks 5, Base AC -8, THACO-7,

### Saving Throws:

Paralyzation, Poison, Death, Magic, Spells 4  
Rod, Staff, Wand, Breath, Weapons 3  
Petrification, Polymorph 2

### Оружие:

Dart \*\*\*  
Spear \*\*\*  
Two-handed weapon style \*\*

### Resistances:

Acid, Cold, Electricity, Fire 100  
Magic 90  
Crushg, Piercing, Slashing, Missile 50



Clangeddin (комплектующее). В юго-западном углу карты засада друа и одной Hive Mother. После доклада леснику следует предложение осмотреть могилки на севере, а там еще одна засада друа. С гадом лесником все ясно. Выстраиваем боевой порядок около его избушки, закрываем подходы Web'ом и говорим. Лесник превращается в друа и вызывает большую толпу подмоги, которой надлежит быть расстрелянной или, по крайней мере, задержанной спеллами массового поражения, так как танки еще должны угробить лесника — капитана друа и спеллкастера, возникающего в самом углу карты. Отлавливаем всех партизан и проникаем в появившийся на севере вход в логово Сендаи. По дороге истребляем группы пауков и амберхалков. Отряд друа, закрывавший подход к казарме, был атакован Dragon's Breath, осталось только добить тяжело раненых и обезумевших. С трупа командира снять амулет Cheetah Speed. Штурмуем казарму. Я отключил групповой AI и, стоя на лестнице, перекрыл подходы Web'ом. После чего танки стали рубить прорвавшихся, а спеллкастеры травили и жгли дальние подступы, ну и планетара на всякий случай вызвали. Берем ключ от дверей

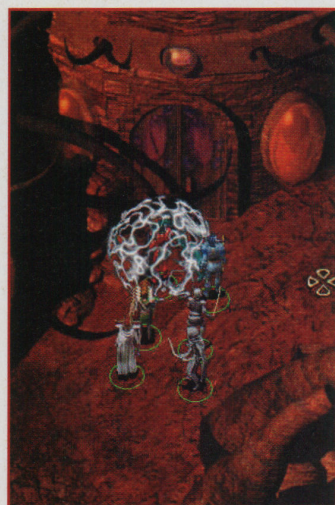
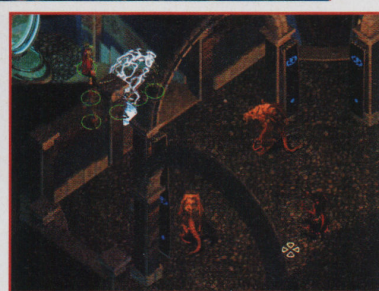
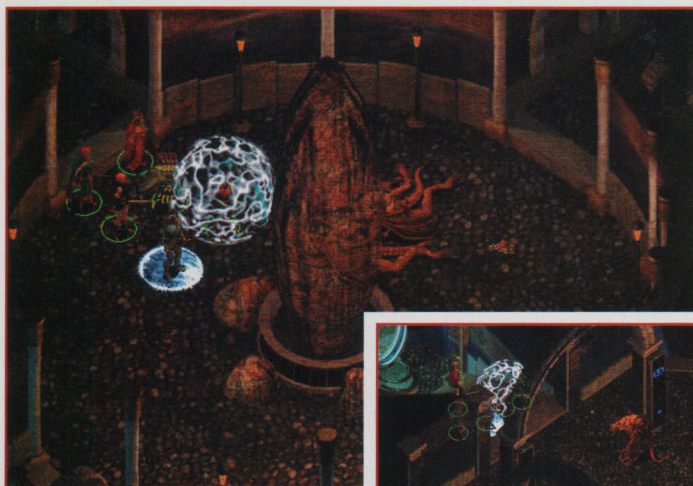


прохода приводят на одну и ту же карту. Войти в сам анклав без вордстоуна лича нельзя. Около дома лича — два отряда друа, и на дорогах, по-моему, есть. Лич Одамарон в доме один, помощников не вызывает, по классу весьма средний. Танки под Improved Haste подлетели к нему, маги содрали защиту, и все было кончено. Только ловушки осталось обезвредить. У Одамарона из ящичков забираем камень Eye of Тур, сердце Heart of Damned, череп лича (все три комплектующие), вордстоун и по мелочам. Выходим и идем в сам анклав (вход на северо-востоке карты).

В первом отсеке Diaytha гнет пальцы и откатывается на исходные. В комнате справа — два больших земляных элементаля и принц элементалей Ogmoch. Я выманил простых элементалей в коридор, а после их быстрой кончины под допингом атаковал Ogmoch. Открылась дверь в левую комнату. Там сама Diaytha, Hive Mother, вампир, абишай. Возможно, был кто-то еще, но они







• А это просто вылуливший на нас глаза мужик в турбана. К сюжетной линии он отношения не имеет.

пал за крайнюю левую широкую(!) колонну в нижнем ряду. За нее можно попасть только с левой стороны, с правой мешают скалы. Образуется небольшой закуток, куда я и привел Дракониса. Тут я врубил способность whirlwind attack и убил Дракониса. Появился дракон и... оказался заперт! Он не мог пролезть под аркой, поэтому мне оставалось только убрать своего файтера из зоны видимости. Далее я подвел

остальных партийцев и начал обстрел дракона spellами массового поражения. Дракон умеет кастовать Heal, поэтому прикончить его стоит либо штыковой атакой, когда она будет badly injured, либо в том же состоянии ударить Abi-Dalzim's Horrid Wilting, сносящими за раз примерно по 40-50 хитов. В награду достаются нарукавники Tzu-Zan's Bracers, доступные

только монахам, и голова дракона. Заходим в дверь.

Мы на первой карте логова Абазигала. Мелкие земляные элементали и виверы (с ее трупя взять пробирку) не доставят хлопот, но все двери оказываются запертыми, а ключей нам не оставили. Ныржаем в крайний левый бассейн, всплываем и атакуем ледяных саламандр. Идем в дверь, разбираем двух костяных файндов, наполняем пробирку водой из бассейна и забираем скроллы Stone to Flesh из ящиков. Идем обратно, в бассейн и на первую карту. С дыхательной жидкостью можно нырять в какой-то другой из трех оставшихся бассейнов. Попадаем в логово куо-тоа. Убить всех, взять у бальтазаровского монаха веревку, потом с его трупя снять Hindo's Hand и вернуться обратно. С веревкой можно нырять в один из двух оставшихся бассейнов первой карты. Попадаем на карту с множеством бассейнов и драконихой Fil'Yissetat, поневоле служащей Абазигалу. Убивать ее нет нужды, лучше освободить от чар, для чего надо найти Scroll of Reversal. Через один из бассейнов попадем на новую карту, где полно гадких глаз, кои больно клюются. Я перебил все враждебные глаза и подошел к трем окаменевшим путешественникам. Возникла визардесса Iycanth the Mad и предложила искомый скролл в обмен на глаз гаута (маленького бихолдера). Ныржаем в бассейн, в двух шагах к востоку, и попадаем в пещеру с тремя большими бихолдерами и маленьким гаутом. Два Dragon's Breath, два взмаха мечами и дело сделано. Взять глаз. А можно не ходить самому к бихолдерам, а скастовать Stone to Flesh на статуи путешественников и заставить их сходить за

глазом, при этом они принесут еще и бронзовые штаны для кузнеца Керрика в Амкетране. Кузнец этот существует только для того, чтобы из золотых, серебряных и бронзовых штанов слепить нечто, напоминающее скафандр. Проблема в том, что серебряные штаны вы должны взять в BG2, а золотые сохранить аж в BG1! В общем девелоперы толкают народ к читерству. Проныриваем в лабораторию Iycanth через бассейн, около которого стояли статуи, и получаем скролл. Со стола берем Juggernaut Golem Page. Скроллом освобождаем дракониху в обмен на пропуск (вордстоун) в зал с Абазигалом. Для начала я обошел планетаром по периметру зала и перебил всех саламандр, чтоб не мешались под ногами. На-

## Волшебная машина

Пепелац от Lum the Mad, украшающий собой четвертый этаж Watcher's Keep, после взлома кабины еще способен выкинуть некоторые фокусы. Рецет можно использовать не более одного раза, иначе начнутся проблемы. Крутить капу и дергать рычаги может любой персонаж. Ему и достанется сюрприз.  
Triangle, Red, Medium = открывает выход с уровня  
Triangle, Green, Medium = дубина Storm Star +3  
Red, Green, Short = +1 Charisma навсегда  
Blue, Green, Long = +5% Magic Resistance навсегда  
Square, Short, Medium = +1 Strength навсегда  
Circle, Blue, Long = +1 Intelligence навсегда  
Square, Blue, Short = +1 Dexterity навсегда  
Circle, Square, Triangle = +1 Wisdom навсегда  
Circle, Red, Long = +1 Constitution навсегда

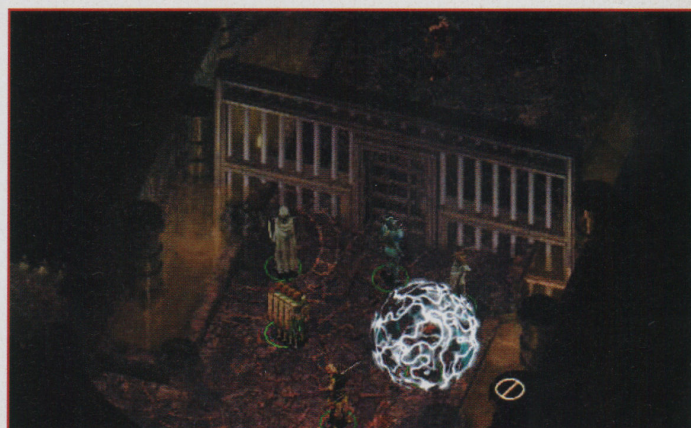
водчик под невидимостью не должен вступать в зону видимости Абазигала, иначе начнется бой. Я собрал партию в левом нижнем углу карты, там, где скалы образовали ловушку, заставил Абазигала прибежать туда и зарубил. На его месте возник дракон, и мы получили сцену «дракон в клетке, дубль два». Осталось поработать магией и добить израненного Абазигала мечами. Далее следует очередная анимация про карманное измерение, открытие четвертого барьера и возвращение. Берем меч Gram the Sword of Grief +5, Electric Flail Head и синюю чешую. Отступаем в карманное измерение на четвертый бой и перезарядку, после чего уходим в Амкетран.



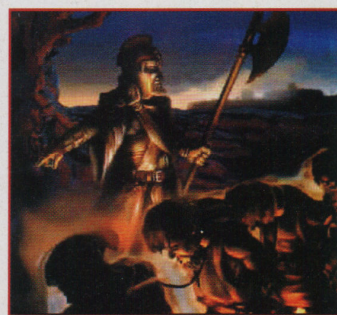
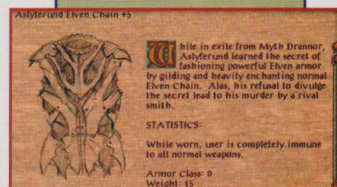
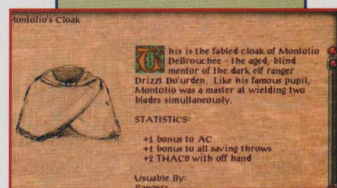
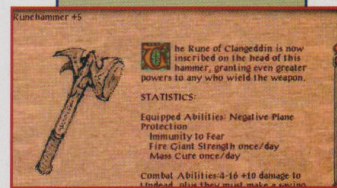
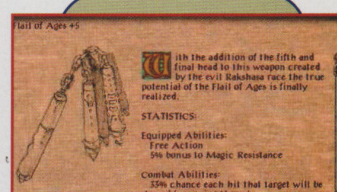
В поселке и монахи, и наемники изменили отношение ко мне на враждебное, из-за чего мне пришлось выдержать по одному крупному сражению на улицах Амкетрана с теми и другими. Проникнуть в монастырь к Бальтазару можно через обычный вход с помощью Гаваряна в Smuggler's Cave или через похоронную пещеру, но тогда нужен ключ от Faheed и Majira, живущих по соседству с Marlowe на скале. Гаварян, как обычно, кинет и сдаст в руки вражеской партии, хотя и входил через парадный вход. Если суммонить подмогу, то прямо на точке входа, так как анимация и диалог с Бальтазаром начнется, едва вы вступите на лестницу. Я бросил вперед бойцов под Improved Haste, а сверху ударил двумя Dragon's Breath. Бой закончился в несколько секунд. Анимация о карманном измерении, об истинном положении вещей, о Баале и Амелиссан, открытие пятой арены и возврат к Бальтазару. Брать тут абсолютно нечего. Невредно сходить к Лазарусу и закупить у него побольше поушенов и скроллов для финального сражения. Сваливаем в карманное измерение.

После отдыха и боя на пятой арене следует пересобрать спеллбуки, так как, уйдя на финальную разборку, в карманное измерение мы уже не вернемся. Учтите, что на последней арене ни отдохнуть, ни отступить не дадут, поэтому к выбору заклинаний в спеллбуках отнеситесь внимательней, а остальное добавите скроллами. Противника очень сильна по характеристикам (см. врезку). Все ее инкарнации вызывают подмогу. В первую очередь это теньевые слееры, реже биолдер, глабрезу, балоры, костяные фаинды, марилиды. Советую сосредоточивать главный удар на ней, а под-

ручных либо зацепит магия массового поражения, либо они сами исчезнут после гибели вызвавшей их инкарнации. На Time Stop не надейтесь — он ее не остановит. Активней используйте Spell Trigger, Chain Contingency, Spell Sequencer, причем первыми пусть будут Pierce Magic и Lower Resistance, так как сопротивляемость Амелиссан к магии впечатляет. Может пригодиться Simulacrum, полезен будет планетар (лишний штык, медбрат и оживитель). Моя тактика от боя к бою почти не менялась: маги срезают защиту, потом бьют на поражение, а танки летят вперед на Improved Haste (если есть) и способностях. Первая инкарнация ничего из поражающей магии применить не успела, только суммонила подмогу. После боя открылась дорога на платформу Воздуха. Там пара вайффов, пара больших элементарей и принц Web, Death Fog и боевой порядок противника распался, а по одному их завалить легко. Принц, правда, может влупить каким-то ураганом так, что партия разлетится по всему экрану, но ущерб от этого невелик. После клика в центре возникнет вторая Амелиссан. Ее тактика осталась той же с поправкой на расход спеллов в первом бою. После победы открылся путь на платформу Льда. Саламандр, троллей и принца мы озадачили несколькими Fireball, а потом они уже не были способны на сопротивление. Принц даже не успел продемонстрировать свое суперумение, хотя одним Cone of Cold пальнул. Третья Амелиссан (самая тяжелая для меня) вызвала четыре теньевых слеера, а сама телепортировалась на противоположную сторону круга. Я раз десять



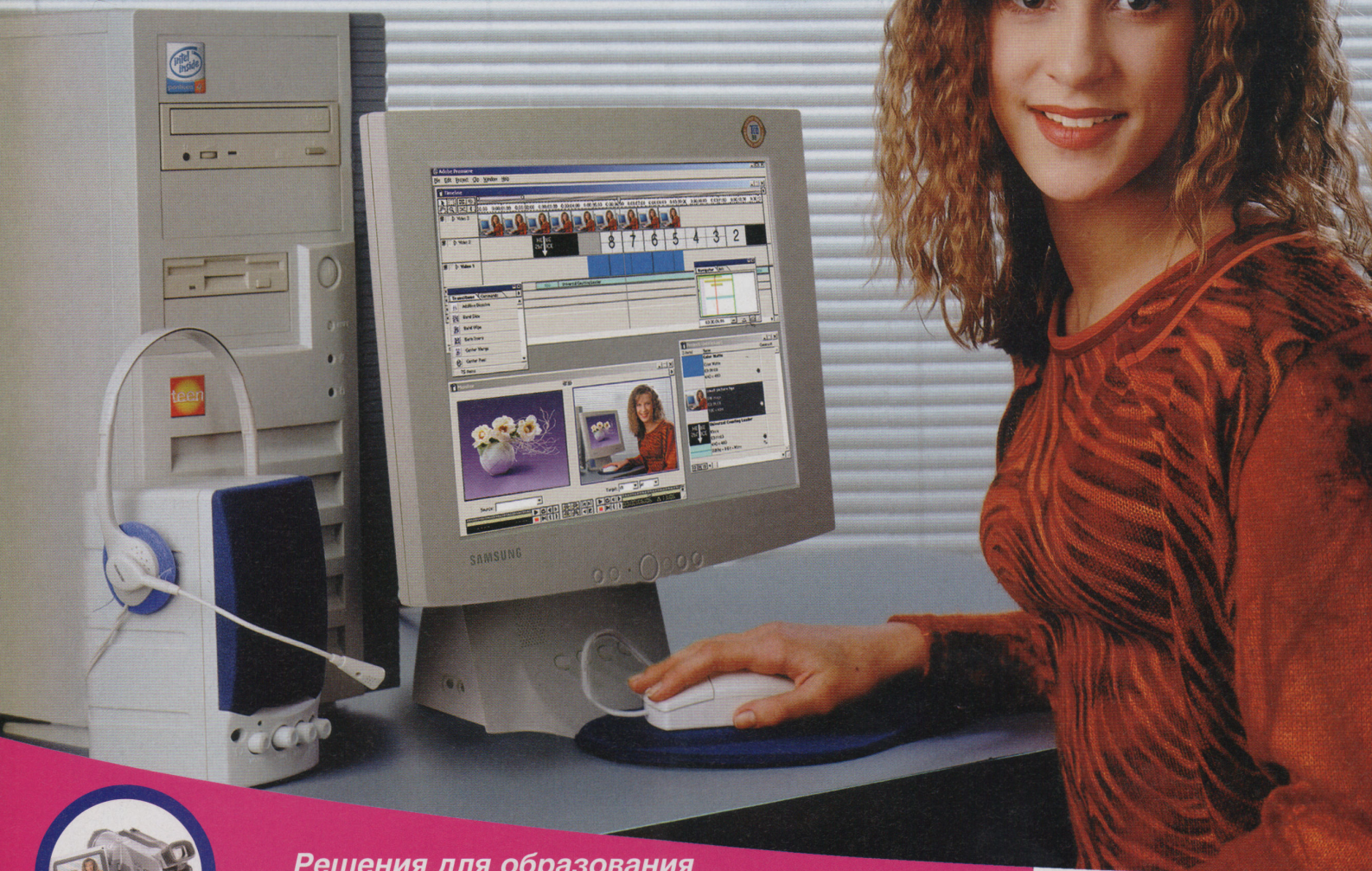
бил с третьей инкарнацией, и ее действия отличались от боя к бою. Наилучший результат был достигнут при отправке одного элементаря на противоположную сторону круга, куда телепортируется Амелиссан. Обычно она вызывает подмогу, кастует Blade Barrier, Time Stop и Storm of Vengeance. Но если кинуть жертвенного элементаря, то она может и не скастовать два последних спелла, а это большой плюс для геймера. На эту инкарнацию я израсходовал Chain Contingency из двух Pierce Magic и Abi-Dalzim's Horrid Wilting (именно в таком порядке, иначе поражающий спелл упрется в резистенс), а потом, когда Амелиссан шагала ко мне в обход, израсходовал последние Abi-Dalzim's Horrid Wilting. Иногда она успевает подлечиться на ходу, иногда нет — как повезет. Другой неплохой вариант разборки третьей инкарнации — заминировать место, куда телепортируется Амелиссан, с помощью нескольких Skull Trap. Этот спелл хорош и для минирования той точки, где противника возникает на старте каждого боя. После третьей победы открывается последняя платформа. Я врезал двумя оставшимися Dragon's Breath, прочел сообщение о смерти Fallen Solar, и все. При попытке штыковой или малоэффективной магической атаки к Fallen Solar присоединяются фаинд и две марилиды. Бой с четвертой Амелиссан стал последним. Кроме теней слеера она ничего не сделала в магическом плане, так что первая же попытка оказалась удачной. В диалоге выбираем, кем стать главному герою, и в зависимости от этого смотрим чуть-чуть разные мультики. Разница только в звуковом ряду. В этом отношении девелоперы могли бы надуться на нечто более пристойное — все-таки финал такой длинной и популярной саги. Тут и сказке конец, тот, кто выжил, — молодец. **ME**





# ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ

# teen



## Решения для образования на базе компьютеров TEEN

Современная, универсальная базовая модель компьютера на базе процессора от Intel® Celeron™ до Intel® Pentium® III, оптимальным образом подходящая для решения определённого круга задач, возникающих в образовательном процессе. На основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN предлагаем вам законченные типовые решения для образования.

- класс информатики
- творческая студия
- естественнонаучная лаборатория

**Теперь и на базе процессора  
Intel® Pentium® 4**

Designed for Microsoft® Windows® 2000 Professional

**ФОРМОЗА — АВИАМОТОРНАЯ**  
Ст. м. «Авиамоторная»,  
ул. Авиамоторная, 57  
(095) 234-2164 (5 линий)

**ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ:**  
тел. (095) 234-2165 (5 линий)

Финансовый партнер компании «Формоза» — КБ «ОРГРЭСБАНК»

**E-mail:** [formoza@avia.formoza.ru](mailto:formoza@avia.formoza.ru) — коммерческие вопросы  
[support@avia.formoza.ru](mailto:support@avia.formoza.ru) — техническая поддержка

<http://www.formoza-centre.ru>



**FORMOZA®**  
[www.formoza.ru](http://www.formoza.ru)

Компьютеры производства компании «ФОРМОЗА-АЛТАИР» имеют сертификаты соответствия ГОСТа России и гигиенические заключения Государственного центра. Система качества производства сертифицирована на соответствие требованиям стандартов ISO 9001 и ISO 9002.





# **Готовые решения для образования на базе компьютеров TEEN**

## **Класс информатики**

Полностью укомплектованный и готовый к работе компьютерный класс, построенный на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN. Класс комплектуется необходимым (определяется заказчиком) количеством компьютеров, периферийными устройствами, сетевым оборудованием и программным обеспечением. Поставка оборудования, его монтаж, подключение и тестирование включены в стоимость класса. Мы рекомендуем вам приобрести также небольшой сервер для создания в классе компьютерной локальной сети с архитектурой клиент/сервер.

## **Творческая студия**

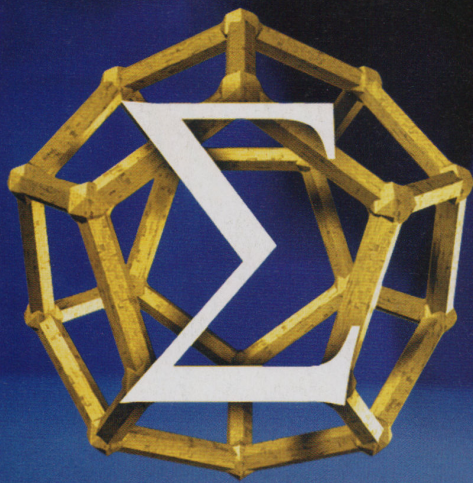
Типовое решение на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, которое содержит расширенный комплект периферийных устройств и программного обеспечения. Данное решение обладает значительно большей функциональностью по сравнению с базовым комплектом. Вы сможете выполнять такие творческие задачи, как выпуск школьной стенгазеты, издание своих школьных журналов, освоите процесс компьютерного рисования и обработки

изображения, научитесь работать со звуком, сможете делать свои собственные презентации и слайд-шоу, которые при желании озвучите своими собственными звуковыми образами. Возможности здесь ограничиваются только вашей собственной фантазией.

## **Естественно-научная лаборатория**

Типовое решение, состоящее из базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, конструктора LEGO Dacta и необходимого программного обеспечения. Применение этого решения в школьном образовательном процессе позволит вам в простой, наглядной и увлекательной форме проводить обучение основным навыкам объектного программирования с немедленной, наглядной демонстрацией на программируемых объектах результатов работы. Из известных дополнительных устройств в комплект может быть включен микроскоп INTEL.





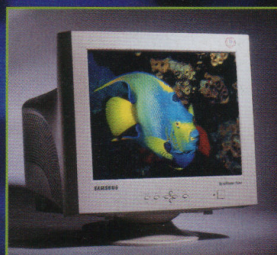
# СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

**В**о что люди играли раньше, когда ЭВМ только начали появляться? В 1986 году наиболее распространенными компьютерами в СССР были ЕС ЭВМ, СМ-4 и ДВК-2. Разумеется, все они передраны с зарубежных аналогов, поэтому программное обеспечение использовалось фирменное. ПО к железу прилагалось на халяву, так что вопрос о покупке лицензированных продуктов не возникал. Самая большая вычислительная машина — ЕС ЭВМ, занимающая, как минимум, несколько комнат или большой зал, предназначалась для выполнения пакетных вычислений и работала по принципу «сегодня задал задачу, завтра получил результат», поэтому на этой тачке было почти невозможно «погонять чертей». Обычно на ней играли в Adventure (текстовой quest) и StarTrek (turn based стратегия). Что касается двух остальных машин, то можно сказать, что СМ-4 была мощнее и больше ДВК-2. Изначально их проектировали для обработки приложений в реальном времени, поэтому они были в какой-то степени адаптированы к играм по сравнению с ЕС ЭВМ. ДВК-2 представляла собой не что иное, как копию DEC LSI/11. Это был терминал: монитор с клавиатурой и небольшим ящиком размером со slim-корпус плюс 19" стойка, в которой процессорный блок, дисковод на 8" флоппах, перфоратор со считывателем для бумажной перфоленты и блок питания. Помимо этого, в стойке обычно располагался еще интерфейс для подключения аналоговых устройств, так как одной из задач машины было наблюдение за физическими экспериментами. ДВК-2 занимала первое место по количеству доступных игр, большую часть которых составляли примитивные аркады, многочисленные пазлы и текстовые экономические игры. Наиболее популярные из них — StarTrek и Aliens. Кстати, это те самые Aliens, которые недавно переизданы в 3D-исполнении. Вот это железки! Хорошее было время...

## ТЕСТ

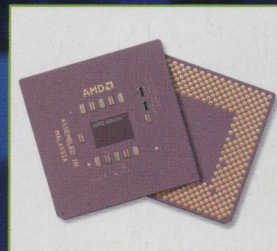
### Мониторы 17"



Сначала мы планировали тестировать мониторы 19". Но в процессе подготовки теста и изучения объемов продаж мы обнаружили, что 17" модели пользуются гораздо большим спросом у геймеров, поэтому читайте в этом номере тест наиболее популярных 17" ЭЛТ-мониторов. Дальше — больше.

## НОВОСТИ

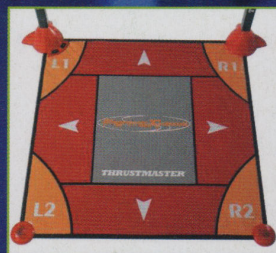
### Анонсы и перспективные технологии



Значительная часть новостей этого номера оказалась посвящена вопросам и технологиям передачи данных между компьютерами. Также нас по-прежнему радуют новые и изощренные способы записи все большего количества информации на единицу площади магнитного или оптического дисков.

## НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

### Ударный манипулятор



Стремление человека самоутвердиться вполне естественно, и свое выражение в играх оно находит довольно часто. Играя в Mortal Kombat, не ломайте клавиатуру или геймпад — есть способ лучше! Представляем вашему вниманию новомодную крупногабаритную ударопрочную консоль, на которой можно драться, как в жизни.



Видеоподсистема — это одна из важнейших частей любого компьютера, а для заядлого геймера она является определяющей при подборе

конфигурации нового компьютера. Причем, как правило, основное внимание уделяется характеристикам видеокарты, тогда как о мониторе

вспоминают лишь в последнюю очередь. А ведь именно его параметры во многом определяют качество изображения.



# Домашние любимцы

## Тест мониторов с диагональю 17"

**П**ри выборе какой-либо техники у нас возникает естественное желание заглянуть в будущее, чтобы узнать, не прогадаем ли мы с покупкой, не появятся ли в ближайшее время технологии, которые приведут к существенному падению цен или расширению возможностей будущих моделей? Рынок ЭЛТ-мониторов всегда был достаточно стабильным и предсказуемым. Даже недавнее падение цены LCD-мониторов на нем почти не отразилось. Связано это с тем, что по качеству изображения ЭЛТ-мониторы — безусловные лидеры, и в ближайшее время такая расстановка сил вряд ли изменится. Этот факт очень важен для геймеров, так как именно они вместе с дизайнерами являются главны-

ми ценителями реалистичного изображения.

Среди моделей со всеми размерами диагоналей (а их сейчас всего три — 17", 19" и 21", так как «пятнашки» уже сходят со сцены) наиболее доступными и привлекательными как по цене, так и по своим техническим характеристикам являются, безусловно, «семнашки», что позволяет удовлетворять любые запросы покупателей.

На первый взгляд все мониторы похожи. Везде один и тот же темный экран, те же кнопки на передней панели. Разве что дизайн и название производителя указывают на происхождение конкретной модели. На самом же деле все отличия скрыты под пластиковым корпусом.

### Кинескоп

Кинескоп — это наиболее важная и технологически сложная часть любого монитора. Многие мировые производители вкладывают огромные средства в развитие производства ЭЛТ. Весьма показателен пример фирмы Sony, которая работает над технологией Trinitron уже более 30 лет.

Сегодня существует три типа технологии кинескопов, а именно: с использованием апертурной решетки, теневой и щелевой маски. Отличаются они способом формирования изображения. В мониторах с теневой маской на пути пучка электронов устанавливается специальный экран с круглыми или овальными отверстиями (именно он и называется теневой маской). Пучок электронов, пройдя





## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Почему плоский экран моего монитора кажется вогнутым (меня это поначалу очень раздражало)?

Да, при работе с мониторами с плоским экраном возникает такая проблема. Но это не недостаток монитора, это проблема нашего восприятия. Так как плоские мониторы появились совсем недавно, а люди всю жизнь работали на мониторах с выпуклыми кинескопами, то при переходе на плоские многим действительно кажется, что изображение вогнуто. Но со временем мозг перестраивается, поэтому изображение становится вполне естественным.

Другой вопрос, что на самом деле у монитора есть как бы два изображения. Одно — реальное, которое формируется непосредственно на



через эти отверстия, попадет точно на нужный участок люминофора. Преимущество такой технологии заключается в том, что для достижения хорошей фокусировки здесь не требуется применения изощренных решений. С другой стороны — значительное уменьшение числа электронов, достигающих люминофора, приводит к ухудшению контрастности дисплея и обеднению цветовой гаммы.

Альтернативная разработка, которая была представлена компанией Sony почти 20 лет назад, — это дисплеи на основе апертурной решетки. В отличие от теневой маски апертурная решетка состоит из ряда вертикальных линий. Также точки люминофорного покрытия в ЭЛТ с теневой маской здесь заменены на вертикальные полосы трех основных цветов. Что это дает? Высокую контрастность, широкий диапазон изменения яркости, сочные и насыщенные цвета — в общем, отличную цветопередачу. Недаром мониторы с ЭЛТ на апертурной решетке так полюбилися дизайнерам и художникам. Естественно, что отказ от использования «прищельной» теневой маски прежде всего сказался на ка-

честве фокусировки. Поэтому разработчики были вынуждены придумывать оригинальные идеи для решения этой проблемы. В результате качество фокусировки в мониторах с ЭЛТ на апертурной решетке ни в чем не уступает моделям с теневой маской. Ввиду того, что технология производства мониторов с апертурной решеткой очень сложна, ее освоили только две компании — Sony и Mitsubishi. Объемы их выпуска таковы, что они выполняют заказы очень многих сторонних производителей. Первенство здесь держит компания Mitsubishi, которая обеспечивает своими трубками Diamondtron NF такие компании, как NEC, Samsung, ViewSonic, Iiyama, Hitachi. Sony же со своим кинескопом FD Trinitron имеет только двух партнеров — MAG и CTX.

Также хочется отметить тот факт, что мониторы, в которых используется технология апертурной решетки, нервными стали оснащаться плоскими кинескопами. Это связано с тем, что поверхность ЭЛТ с теневой маской изначально сферическая, а с апертурной решеткой — цилиндрическая. Преимущество плоских кинескопов

очевидно. Помимо создания реалистичного плоского изображения, они обеспечивают уменьшение геометрических искажений и бликов от внешнего освещения. Правда, сами блики становятся более яркими, но с этим борются уже создатели специальных антибликовых рассеивающих покрытий. Мониторы с кинескопами на теневой маске также в последнее время стали изготавливаться с плоской внешней поверхностью.

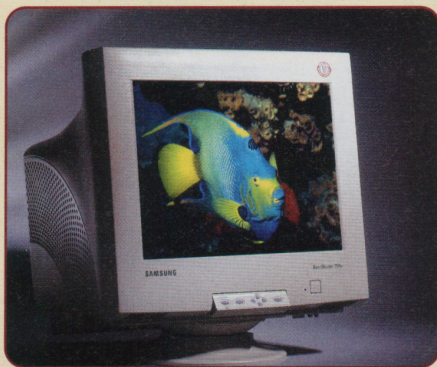
Существует еще один тип мониторов с применением технологии щелевой маски, которая в свое время была создана и активно использовалась компаниями NEC при производстве кинескопов CromaClear. Сейчас же эту технологию развивает только компания LG, и надо сказать, что она достигла в этой области немалых успехов, поставив на рынок не только 17", но и 19" модель с кинескопом Flatron.

Щелевая маска — это нечто среднее между теневой маской и апертурной решеткой. В данном случае люминофорный слой состоит из вертикальных ячеек, а щелевая маска представляет собой решетку из вертикальных и горизонтальных

## Тестируем...

## 17" мониторы

## Samsung SyncMaster 757NF



Это совсем новая модель от Samsung — развитие устаревшей модели SyncMaster 700NF. В ней используется кинескоп с апертурной решеткой Mitsubishi Diamondtron NF, который славится отличной цветопередачей. Монитор оснащен прекрасным видеоусилителем, который доводит рабочее разрешение модели до 1280×1024, что является максимальным показателем для 17" мониторов. Причем даже в таком высоком разрешении практически не наблюдалось ухудшения фокусировки. Цветопередача модели оказалась на самом высоком уровне. Цвета просто радовали глаз, они были сочными и насыщенными, а запасы по яркости и контрастности достаточными для подстройки изображения под внешнее освещение. Дизайн монитора не претерпел существен-

ных изменений по сравнению с моделью SyncMaster 700NF. Те же несколько плавные обводы, такая же выдвигающаяся панель с кнопками меню. Для любителей по-настоящему качественного изображения предусмотрен BNC-разъем.

Samsung SyncMaster 757NF — отличный игровой монитор, который сочетает в себе как отличную цветопередачу, так и возможность комфортной работы в высоких разрешениях.

## Samsung SyncMaster 757DF



Это еще один представитель новой линейки мониторов Samsung. Основное его отличие от модели SyncMaster 757NF заключается в кинескопе. В этом мониторе используется фирменная разработка Samsung — абсолютно плоский кинескоп с теневой маской под названием DynaFlat, цветопередача которого, конечно,

похуже, чем у кинескопа Diamondtron, но зато и цена ниже.

При тестировании выяснилось, что основной недостаток модели — это качество фокусировки, которая несколько падала к краям экрана даже при разрешении 1024×768. Кстати, монитор способен работать в разрешении 1280×1024 при частоте кадров до 85 Гц, что просто необходимо для игрового ПК. К цветопередаче претензий не было никаких. Очень понравилось качество картинки, насыщенность и правдоподобность цветов. Модель SyncMaster 757DF имеет интересную функцию HighLight. С ее помощью можно как бы подсвечивать весь экран или отдельные его области. Это очень полезно при проведении демонстрационных показов. В целом можно сказать, что SyncMaster 757DF обладает очень хорошими показателями и способен удовлетворить большинство запросов требовательного геймера.

## Samsung SyncMaster 757p

Модель SyncMaster 757p относится к линейке профессиональных мониторов, на что указывает индекс «р» в названии, поэтому этот монитор изначально не ориентирован на игровые приложения. В нем используется старая проверенная трубка на основе теневой маски, которая имеет заметную кривизну. Этим модель Samsung SyncMaster 757p сильно выделяется на фоне конкурирующих с ней мониторов. Зато встроенный видеоусилитель с широкой полосой пропускания позволяет монитору без проблем работать в разрешении 1280×1024. При этом качество фокусировки просто от-





полос, ячейки которых совпадают с ячейками люминофора. Такое техническое решение позволяет одновременно добиться и высокой контрастности, и хорошей цветопередачи, и качественной фокусировки. Из-за того, что, по всей видимости, технология щелевой маски стоит больших денег, она не получила широкого распространения.

## Разрешение

Разрешение — это один из ключевых параметров монитора. Диапазон рабочих режимов однозначно указывает на область применения

с тем, что у электронного луча есть минимальное время, быстрее которого он не в состоянии перескочить с одного пиксела на другой. Это время определяется шириной полосы пропускания видеоусилителя, который является неотъемлемой частью каждого монитора. Значение ширины полосы — одна из основных технических характеристик монитора и почти всегда указывается в паспорте. Чем оно выше, тем больше поддерживаемое монитором разрешение. До недавнего времени стандартным разрешением для 17" мониторов являлось 1024×768. Сейчас же ситуация значительно измени-

1280×1024, ширина полосы пропускания видеоусилителя должна быть около 150 МГц, а максимальная частота строчной развертки — 90 кГц. Учитывая эти параметры, можно без проблем подобрать себе нужный монитор.

## Цветопередача

Цветопередача — это один из самых важных параметров монитора. Под качественной цветопередачей профессионалы понимают точное соответствие цветовой палитры изображения, хранящегося в памяти видеокарты, и палитры изображения самого монитора. Для обычных людей цветопередача — это просто субъективное восприятие цветов монитора: яркая картинка или нет, контрастная или нет, сочные и насыщенные ли цвета.

Если на фокусировку и сведение лучей могут влиять как качество кинескопа, так и управляющая электроника, то цветопередача определяется исключительно свойствами ЭЛТ. Из всех типов кинескопов наиболее насыщенными и сочными цветами обладают кинескопы с апертурной решеткой. Поэтому

## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

поверхности люминофора, а другое — то, которое мы видим. Различаются они из-за того, что лучи проходят через слой стекла, который на самом деле является оптической линзой. И если поверхность люминофора плоская, то мы видим вогнутое изображение, а если чуть выпуклая, то плоское. Многие фирмы это учитывают при производстве кинескопов, например Mitsubishi. А вот кинескопы LG Flatron имеют оптически вогнутое изображение. Поэтому в первые дни работы картинка кажется более вогнутой, чем на других плоских ЭЛТ.



## Диапазон рабочих режимов однозначно

определяет область применения монитора.

монитора. С увеличением разрешения графика становится более детализованной, и впечатление от игры заметно улучшается.

Как известно, изображение в мониторе формируется не одновременно, а построчно, а поэтому переход в более высокое разрешение сопряжен с понижением частоты кадровой развертки. Это связано

лась. Все больше и больше моделей оснащаются мощными видеоусилителями, позволяющими монитору работать в разрешении 1152×864, а то и 1280×1024 при высокой кадровой частоте. Более того, в подобных режимах самые удачные модели демонстрируют отличную фокусировку. Чтобы монитор был в состоянии качественно работать в разрешении



личное. Мелкий текст не расплывался даже в самых уголках экрана. Цветопередача хоть и была хорошей, все же не достигала до уровня моделей с кинескопами Diamondtron NF и DynaFlat. Цвета все-таки были немного блеклыми. В целом же можно сказать, что данная модель идеально подойдет для работы в офисе. В качестве игрового монитора приобретать нецелесообразно.

### Daewoo 719B

Модель Daewoo 719B относится к тем мониторам, которые изначально ориентированы на дешевый сектор рынка, поэтому требовать от них заоблачного качества картинки не приходится. В этой модели применяется обычный неплоский кинескоп. При этом максимальное разрешение,

в котором можно с комфортом работать, — это 1024×768. С другой стороны, размер видимой части экрана составляет 16,2" (!), что является рекордом среди «семнашек».

Надо сказать, что в этом режиме монитор показал неплохое качество картинки. Были, правда, определенные проблемы с геометрией, но вот качество фокусировки очень понравилось.

Цветопередача, как и следовало ожидать, оказалась на среднем уровне.

Схема управления монитором также оставляет желать лучшего. Прежде чем добраться до нужной настройки, придется изрядно ползать голову.

Эргономика и безопасность монитора опять не на высоте. Достаточно сказать, что он удовлетворяет лишь одному стандарту безопасности — изрядно устаревшему MPRII. Итак, если вам нужен игровой монитор,



то лучше поискать другие варианты. А эту модель можно порекомендовать лишь тем, у кого трудности с финансами, но кто без компьютера жить не может.

### Daewoo 719BF



Эта модель Daewoo усилена кинескопом DynaFlat от Samsung, благодаря чему она может смело бросить вызов своим конкурентам. Встроенный видеоусилитель не позволяет монитору качественно работать даже в разрешении 1152×864 — слишком маленькая частота кадров. Поэтому рабочее разрешение этой модели — 1024×768. В таком режиме модель показывала очень хорошее качество картинки. Особенно порадовала идеальная фокусировка по всему экрану. При этом и цветопередача монитора была неплохой — заслуга кинескопа DynaFlat! Правда, при быстрой смене







## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

## Что такое цветовая температура?

Цветовая температура — это одно из базовых понятий в полиграфии, которое определяет оттенок белого цвета. Например, лист белой бумаги будет иметь одну цветовую температуру при освещении солнечным светом и совсем другую — при освещении светом люминесцентных ламп. А применительно к мониторам это понятие обозначает оттенок белого цвета, который для изображения на мониторе будет считаться истинно белым.

Цветовая температура доступна для регулировки даже в самых дешевых моделях и представляет собой лишь выбор определенного сочетания интенсивности красного и синего цветов при фиксированном зеленом. Она измеряется в градусах Кельвина и обычно изменяется в диапазоне от 5000 К до 11 000 К. Температура 5000 К соответствует красноватому оттенку белого, а 10 000 К — синеватому.



геймерам рекомендуем приобрести монитор именно с таким кинескопом. Что же касается мониторов LG с кинескопами Flatron, то можно с уверенностью сказать, что они обеспечивают очень хорошую цветопередачу, а по общей яркости даже превосходят модели с кинескопами на апертурной решетке.

Несомненно, почти все мониторы имеют меню настроек, которые отвечают за цветовую палитру. Во-первых, это регулировки яркости и контрастности, которые могут кардинально повлиять на цветопередачу. Во-вторых, это возможность подстраивать интенсивность зеленого, красного и синего цветов, а также изменять цветовую температуру. С помощью этого можно подстраивать цветопередачу под конкретные приложения.

## Фокусировка и сведение

Фокусировка и сведение лучей — это те параметры монитора, которые определяют четкость изображения.

В формировании изображения участвуют пикселы красного, си-

него и зеленого цветов, а непосредственно цвет изображения определяется их комбинацией. Поэтому чрезвычайно важно, чтобы лучи электронов в каждый момент времени попадали на пиксел нужного цвета. К сожалению, этого не всегда удается достичь, поэтому зачастую пучок электронов вместо зеленого попадает, например, на красный пиксел. Такая ситуация и называется несведением лучей. Она не приводит к сильному искажению цветовой палитры. Несведение может проявиться только на границе цветов, когда, например, на границе черного и белого становится отчетливо заметной

товка букв приведет лишь к размыванию мелких деталей.

Фокусировка определяется во многом формой пятна электронного луча. Если оно идеально круглое по всему экрану, то проблем с фокусировкой возникать не должно. Но так как на периферии экрана луч идет под углом к поверхности люминофора, то круглое пятно превращается в овальное. Многие производители с этим борются, изобретая оригинальные системы фокусировки.

В мониторах класса выше среднего предусмотрена регулировка сведения лучей. Причем в наиболее продвинутых моделях есть возможность подстраивать сведе-

В мониторах класса выше среднего предусмотрена регулировка сведения лучей.

красная или синяя полоса шириной в один-два пиксела. В целом качество сведения и фокусировки определяется разными причинами, но иногда они могут быть взаимосвязанными. Например, если на мониторе изображен черный текст на белом фоне, то цветная окан-

ние как по всему экрану одновременно, так и в отдельных его областях. По опыту можем сказать, что если монитор изначально имеет проблемы со сведением, то регулировки сильно не помогут. В лучшем случае можно будет справиться с этой проблемой

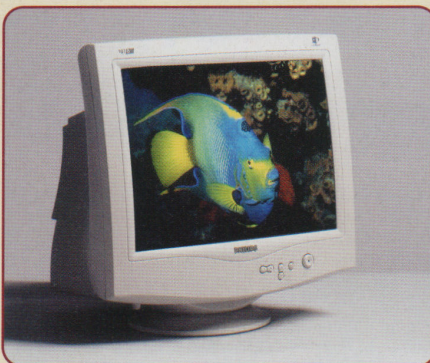
## Тестируем...

## 17" мониторы

изображений могут возникнуть серьезные проблемы, так как в тесте «Мигающий квадрат» границы изображения скакали нещадно, что говорит о применении дешевой электроники. А ведь в играх такие ситуации возникают постоянно.

Управление не то чтобы очень удобное, но со временем начинаешь привыкать. Скажем так: Daewoo выпустила неплохую модель среднего уровня, которая может понравиться некоторым геймерам со средним достатком.

## Philips 107B20



Монитор Philips 107B20 является удачным развитием модели 107B. Он принадлежит к бизнес-серии, поэтому параметры электроники здесь на высоте. Видеоусилитель позво-

ляет без проблем держать разрешение 1280×1024 при частоте кадров 85 Гц. В таком режиме монитор проявил себя только с лучшей стороны. Поразило то, что фокусировка оставалась идеальной практически в любой области экрана. Лишь в самых углах была заметна небольшая расплывчатость мелкого текста.

Что касается цветопередачи, то она также на очень хорошем уровне, учитывая, что в мониторе применяется кинескоп на основе теневой маски.

Хочется вкратце коснуться новой технологии Philips под названием LightFrame. Она предназначена для улучшения качества картинки при отображении фотографий или просмотре видео. Для этого в определенных областях экрана повышается яркость, тогда как в остальных она остается прежней, не ухудшая фокусировки. «Изюминка» этой технологии заключается в том, что она реализована на аппаратном уровне. Таким образом, можно утверждать, что данная модель придется по вкусу и заядлым игрокам, и работникам офиса.

## Iiyama Vision Master Pro 410

Мониторы Iiyama всегда славятся как хорошим изображением, так и достаточно высокими ценами. Данная модель не исключение, тем более что она принадлежит к профессиональной серии, на что указывает хотя бы наличие BNC-разъемов на тыльной стороне корпуса. В модели используется плоский кинескоп Diamondtron NF от Mitsubishi, а управляющая электроника, пожалуй, самая мощная среди моделей нашего теста.



В разрешении 1280×1024 больших претензий к качеству изображения не возникло. Только по краям экрана несколько поплыла фокусировка. В меньших разрешениях изображение было просто идеально по всем параметрам: фокусировки, цветопередачи, геометрии и т. д. Понравилось также практически полное отсутствие муара.

Таким образом, если вы располагаете достаточными средствами, то выбор этой модели будет оправданным, особенно если использовать монитор не только для игровых приложений, но и для работы.

## NEC MultiSync FE750+

Не так давно компании NEC и Mitsubishi объединили свои усилия и занялись совместным производством мониторов. Теперь абсолютно все новые модели NEC комплектуются кинес-



## BNC-разъем

Еще пару лет назад BNC-разъем считался прерогативой только профессиональных мониторов, и в основном ими комплектовались модели с диагональю 21". Теперь уже и некоторые «семнашки», участвующие в нашем тесте, обзавелись подобным новшеством.

BNC-разъем — это набор из 5 коаксиальных коннекторов, к которым подсоединяются соответствующие жилы BNC-кабеля. Преимущество такого соединения заключается в том, что сигналы красного, зеленого и синего цветов, а также сигналы синхронизации разведены по отдельным экранированным кабелям. В результате подавляются помехи, возникающие от взаимовлияния сигналов друг на друга. И, кроме того, сами сигналы защищаются от внешних шумов. Как это сказывается на качестве изображения? Оно может улучшиться при работе в высоких разрешениях. Но в домашних условиях использование BNC-кабеля нецелесообразно, так как выигрыш зачастую заметен лишь профессионалам.

в определенной области экрана, тогда как в остальных оно будет присутствовать по-прежнему.

Для игровых приложений проблемы плохой фокусировки и заметного несведения лучей не столь важны, как для офисных. Это свя-

зано с тем, что в играх изображение динамично и редко содержит очень мелкие детали. Но тем не менее на фокусировку геймерам тоже надо обращать внимание, так как она может незаметно приводить к усталости глаз. Поэтому при вы-

боре монитора нужно ориентироваться на золотую середину.

## Мультимедийный монитор — роскошь или насущная необходимость?

Когда появились первые мониторы со встроенными колонками, то многим это понравилось. Но реальность оказалась не столь безоблачной. Связано это с тем, что в конструкцию монитора очень сложно, почти невозможно, грамотно и по всем правилам установить качественную акустическую систему, которая изначально имеет довольно маленькие размеры из-за того, что производители постоянно борются за уменьшение рабочего пространства, занимаемого монитором. Поэтому они рассчитаны на низкую мощность, а их частотный диапазон оставляет желать лучшего. Кроме того, в конструкцию динамиков входят магниты, а это явный враг мониторов. В результате поле магнита будет влиять на кинескоп, а поле кинескопа, между прочим, — на звуковую катушку динамика, что может привести не



Где купить  
мониторы NEC,  
RoverScan и ViewSonic?

Торговая сеть «Белый Ветер»

■ тел. (095)928-73-92, 928-73-94



Торговая сеть «Компьюлинк»

■ тел. (095)967-68-67



скопами Mitsubishi. В данной модели используется кинескоп Diamondtron NF. По техническим характеристикам модель MultiSync FE750+ входит в группу лидеров среди «семнашек». Монитор без проблем держит разрешение 1280×1024 при частоте кадров 85 Гц. При этом удивило качество фокусировки — оно было отменным даже в таком высоком разрешении, не говоря уж о 1024×768.

Качество цветопередачи говорит о том, что разработчики выжали из кинескопа все, что могли. Цвета были сочными, а запасы по яркости и контрастности очень большими. Управление не претерпело каких-то изменений по сравнению с прошлыми моделями. Пожалуй, из недостатков можно отметить лишь низкую чувствительность настроек. Но во всем остальном монитор показал себя с наилучшей стороны. Если вы решите ку-

пить игровой монитор, то эта модель будет отличным выбором.

### Hyundai ImageFlat F790D

Мода на плоские мониторы пришла к нам всего пару лет назад, но уже сейчас они стали появляться в модельных рядах даже не самых известных производителей. Вот и Hyundai представила модель с абсолютно плоским кинескопом на основе теневой маски.

Эта модель оснащена также достаточно мощной электроникой, позволяющей монитору работать в разрешении 1280×1024.

При тестировании основные претензии коснулись качества геометрии. Ни в одном из разрешений так и не удалось исправить довольно значительные искажения. Фокусировка также оказалась не на высоте, особенно по краям экрана. Зато очень понравилась цветопередача модели. Цвета были достаточно насыщенными, по крайней мере, для модели среднего ценового уровня.

В целом монитор произвел двойственное впечатление. Но в качестве игрового его можно рекомендовать, хотя и с некоторой натяжкой.

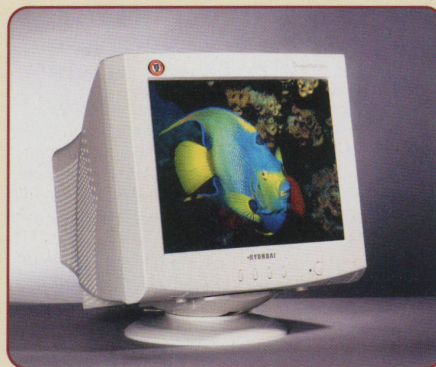
### Sony Multiscan A220



Мониторы Sony всегда славилась отличным качеством изображения. И модель Multiscan A220 не является исключением.

Встроенный видеосушитель имеет среднюю ширину полосы пропускания. Поэтому максимальное рабочее разрешение монитора составляет 1024×768.

К качеству картинки претензий не было практически никаких. И это неудивительно, ведь в модели используется кинескоп FD Trinitron. Больше всего понравились сочные цвета — именно то, что нужно для игроманов.







## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Что такое стандарты безопасности, и насколько важно при выборе монитора учитывать их?

Стандарты безопасности — это на самом деле набор требований к различным параметрам монитора, влияющих на физическое состояние пользователя и его здоровье. Среди них определяющую роль играют уровни магнитных и электрических излучений. Также стандарты безопасности определяют эргономические параметры монитора и его экологическую безопасность.

На сегодняшний день выделяют четыре стандарта — MPRII, TCO'92, TCO'95 и TCO'99. Самый старый из них — это MPRII. Он уже практически не применяется, и по его наличию можно



только к возможному искажению изображения, но и к искажению звукового сигнала.

Что же в таком случае можно посоветовать настоящим любителям реализма в играх? Лучше всего купить отдельную качественную акустику, желательно многополосную, и наслаждаться мощным и чистым звучанием, чем слышать посредственный звук и видеть не очень качественное изображение.

### Что же нужно геймеру от монитора?

При покупке любого продукта необходимо сначала выяснить, для чего он так необходим и в каких условиях будет использоваться. Что касается мониторов, то в первую очередь определитесь, с какими приложениями вы будете работать. Для заядлых геймеров это выяснить проблем не составит: игрушки и еще раз игрушки! Так какой же монитор нужен современному продвинутому геймеру? В этом обзоре мы остановимся только лишь на 17" моделях как наиболее популярных и доступных.

Компьютерные игры — это особый тип приложений, который чрезвычайно требователен к качеству изображения. Оно должно быть максимально реалистичным, естественным и красивым.

Красота и привлекательность игры заключается не только в ее идее и даже не в ее реализации. Практика показывает, что игра начинает пользоваться настоящим успехом, если она обладает отменной компьютерной графикой. Поэтому первое, на что необходимо обращать внимание при выборе монитора, — это цветопередача. Она определяет, естественно, качество и технологией производства кинескопа. Из всех известных в настоящий момент видов кинескопов для игровых приложений лучше всего подходят кинескопы с апертурной решеткой, так как они обладают наиболее насыщенной и привлекательной цветовой палитрой. Что касается кинескопов с теневой маской, то их цветопередача все же уступает своим конкурентам, несмотря на значительный прогресс в этой области за последние 2–3 года.

Наверное, второй по важности параметр, на который геймеры об-

ращают особое внимание, — это способность монитора эффективно работать при высоких разрешениях на приемлемой частоте кадров. Вообще refresh rate зачастую становится «головной болью» для желающих вытянуть из своего монитора все, на что он способен. Поэтому приятно осознавать, что современные 17" модели уже могут работать не только при разрешении 1024×768, но и 1152×864 и 1280×1024 при частоте кадров 85 Гц.

Для создания все того же реалистичного изображения очень подойдет плоский экран, который минимизирует геометрические искажения. Сейчас сложно найти компании, которая не выпускала бы моделей с плоскими кинескопами. Причем это касается не только крупных производителей, но и средних, изначально ориентированных на дешевый сектор рынка.

Обычно любители компьютерных игр часами просиживают перед экраном монитора, не отрываясь хотя бы на пару минут от процесса игры, поэтому очень важно, чтобы монитор как можно меньше утомлял глаза. Для этого он должен обладать хорошей фокуси-

## Тестируем...

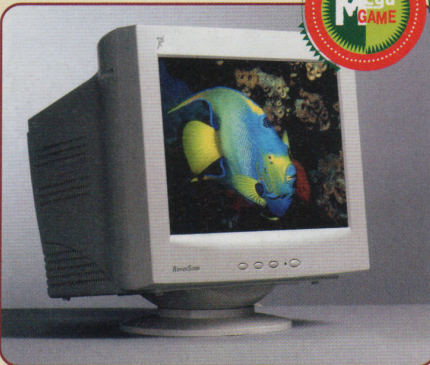
### 17" мониторы

Монитор отличается оригинальным дизайном, который характерен для всех моделей с индексом «А». В его раскраске преобладают спокойные оттенки, придающие модели домашний внешний вид.

Хочется отметить очень удобное управление монитором с помощью небольшого джойстика. Вы можете менять любые параметры модели лишь одним пальцем.

Если бы данная модель была оснащена мощной электроникой, то это был бы идеальный вариант для игрового монитора. Правда, в нынешнем состоянии она также будет неплохим выбором для геймеров.

#### RoverScan 117PS



Производитель позиционирует этот монитор как модель для профессионалов в области



ти дизайна, графики и полиграфии. Технические характеристики говорят о том же. В модели применяется плоский кинескоп Mitsubishi Diamondtron NF, а управляющая электроника позволяет монитору без проблем держать разрешение 1280×1024. И надо сказать, что тестирование отчасти подтвердило вышеперечисленные эпитеты.

Качество геометрии оказалось очень хорошим в режимах 1024×768 и 1152×864. При этом в разрешении 1280×1024 были заметны небольшие искажения. Сведения лучей слегка ухудшилось на периферии экрана, но общая картина не вызывала нареканий.

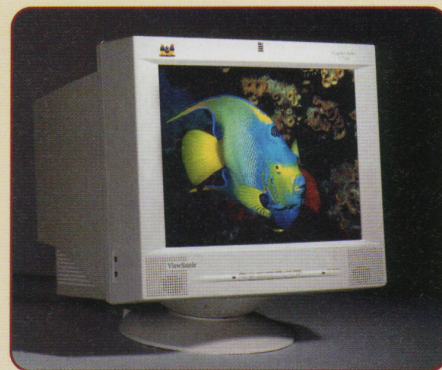
Что же касается фокусировки и цветопередачи, то здесь претензий не было никаких. Данную модель вполне можно рекомендовать для игровых приложений, тем более что цена ее вполне приемлема.

#### ViewSonic G73fm

Эта модель имеет встроенные колонки. Как и большинство новых моделей, она оснащена плоским кинескопом, но не с апертурной решеткой, а с теневой маской.

В спецификациях модели указано, что рекомендуемым разрешением является 1280×1024 с частотой обновления экрана 80 Гц. Но для комфортной работы такая низкая частота кадров неприемлема, поэтому реальным максимальным рабочим разрешением является 1152×864.

При тестировании к фокусировке и геометрии больших претензий не было. Но не понравилась несколько блеклая цветопередача. Звук колонок также выдающимся не назовешь, да и вообще мультимедийный мони-



тор не лучшее решение для игрового ПК. Поэтому модель G73fm можно посоветовать тем, кто ищет средний по цене качественный монитор известного производителя для работы с офисными приложениями.

#### Scott 795F

В настоящее время компания Scott выпускает сразу четыре линейки мониторов. Модель 795F принадлежит к линейке плоских мониторов с кинескопами DynaFlat от Samsung. При этом достаточно мощная электроника позволяет монитору качественно работать в разрешении 1280×1024.

При тестировании выяснилось, что эта модель обладает как яркими достоинствами, так и существенными недостатками. Очень понравилось качество геометрии и сведения лучей. С другой стороны, фокусировка в разрешении 1280×1024 чуть поплы-





ровкой и качественным сведением лучей. Конечно, фокусировка может и не быть идеальной по всему экрану, как того требуют офисные приложения, но заметно падать по краям экрана она тоже не должна.

На утомляемость глаз помимо качества самого изображения может сильно влиять и качество антибликового покрытия. Если на экране мо-

нитора постоянно возникают отражения от внешних источников света, то глаза устанут очень быстро.

Монитор является достаточно мощным источником электромагнитных волн. Их влияние на человека изучено еще не до конца, но тем не менее известно: если долго сидеть за компьютером, могут возникать головные боли

и другие неприятные симптомы. Поэтому мониторы оснащаются системой защиты от электромагнитных излучений. Причем эффективность этих систем может быть совсем разной, это указано в сертификатах безопасности. Самый строгий из них — это ТСО'99. Так что если на мониторе есть наклейка с этой надписью, то можно

быть уверенным, что он достаточно безопасен.

При работе за компьютером часто возникают ситуации, когда необходимо подстраивать параметры изображения. Для игроков это особенно актуально, ведь игрушки могут предъявлять разные требования к цветовой палитре, яркости и контрастности. Поэтому удобство

## Результаты тестирования

Модели	Дизайн и эргономика	Функциональность	Фокусировка и геометрия	Цветопередача	Общая оценка
Bridge BM17HF	3	4	3	3	3
Daewoo 719B	2	4	4	3	3,5
Daewoo 719BF	4	4	5	4	4
Hitachi CM625ET	5	5	4	5	4,5
Hyundai ImageFlat F790D	4	4	4	5	4
Iiyama Vision Master Pro 410	5	4	4	5	4,5
LG Flatron 774FT	4	5	4	5	4
LG Flatron 776FM	4	4	4	5	4
LG Flatron 795FT Plus	5	5	4	4	4,5
Orange Fresh View IM784F	5	4	4	5	4
NEC Multisync FE750+	5	5	5	5	5
Philips 107B20	5	5	5	4	4,5
RoverScan 117PS	5	4	4	5	4,5
Samsung SyncMaster 757DF	5	5	4	5	4,5
Samsung SyncMaster 757NF	5	5	5	5	5
Samsung SyncMaster 757p	4	5	5	4	4,5
Scott 795F	5	4	4	4	4
Sony Multiscan A220	4	5	5	5	4,5
ViewSonic G73fm	5	4	4	4	4



ла по всему экрану, что для игрового монитора не столь страшно. Зато цветопередача оказалась средней, видимо, из-за недостаточной контрастности кинескопа. В остальном монитор проявил себя только с лучшей стороны. Несмотря на очевидные достоинства, средняя цветопередача не позволяет рекомендовать эту модель для игровых приложений. Скорее, ее нишей будет офисная работа.

### Bridge BM17HF

В линейке мониторов Bridge есть сразу три модели с размером диагонали 17". Монитор BM17HF обладает наиболее высокими техническими характеристиками. В модели применяется плоский кинескоп на основе теневой маски. Электроника, хоть и не является мощной, но позволяет без проблем работать в разрешении 1024×768.

При тестировании к качеству сведения лучей и геометрии больших претензий не возникало, но вот фокусировка заметно падала по краям экрана (и это при разрешении 1024×768). Цветопередачу модели нельзя признать выдающейся, но не слишком притязательных пользователей она вполне удовлетворит. Не понравилось, что при смене цвета фона сильно менялись размеры изображения, что характерно для большинства моделей, ориентированных на дешевый сектор рынка.



С другой стороны, модель BM17HF имеет неоспоримое достоинство — низкую цену, что делает ее привлекательной для широкого круга потребителей и обеспечивает неплохое соотношение цена/качество.

### Hitachi CM625ET

Компания Hitachi всегда отличалась здоровым консерватизмом и даже в начале эры плоских

кинескопов с завидным постоянством выпускала модели с обычными выпуклыми трубками. Но вот пришло время, когда Hitachi также стала выпускать плоские мониторы с кинескопами Diamondtron NF.

Встроенный видеоусилитель позволяет без труда держать разрешение 1280×1024, но неважное качество фокусировки ограничивает рабочий режим цифрами 1152×864. Его следует признать оптимальным, при работе в нем монитор показал оптимальное качество изображения: отличную фокусировку, отсутствие значительного несведения лучей, приятную и естественную цветопередачу. Управление и дизайн монитора также не вызвали нареканий, поэтому данную модель можно с уверенностью рекомендовать как заядлым геймерам, так и пользователям бизнес-приложений. Единственный минус — слишком высокая цена модели.







## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

определить устаревшие модели мониторов.

ТСО'99, наоборот, самый новый и соответственно самый строгий стандарт безопасности. Основное его отличие от более ранних ТСО'92 и ТСО'95 заключается в более строгих требованиях к уровню электромагнитных излучений.

Таким образом, если вы собираетесь проводить за компьютером много времени и хоть чуть-чуть беспокоитесь о своем здоровье, то монитор с сертификатом ТСО'99 будет наилучшим выбором.

управления и богатство настроек — достаточно весомый аргумент в пользу «игрового» монитора.

Ну и, наконец, дизайн монитора должен быть таким, чтобы на него просто было приятно смотреть.

### Как и что мы тестировали?

Проверка качества работы мониторов проходила по накатанной схеме. В качестве тестовой утилиты использовалась программа NokiaTest современной версии. При этом основное внимание уделялось цветопередаче моделей и их способности качественно работать при высоких разрешениях, что наиболее важно для игровых приложений. Тем не менее другие параметры также принимались во внимание.

Мониторы оценивались по нескольким критериям, каждый из которых получал оценку по пятибалльной шкале. Баллы за цветопередачу выставлялись согласно общему впечатлению от насыщенности и естественности цветовой палитры. Учитывались диапазоны регулировок яркости и контрастности. Оценка «Фокусировки и геометрии» опреде-

лялась по качеству фокусировки, сведения лучей и геометрии. Функциональность монитора, то есть удобство управления, также оценивалась отдельно. Если модель была оснащена USB-коннектором, то это считалось большим плюсом. И, наконец, последняя оценка — дизайн и эргономика. Здесь учитывались внешний вид модели, общее удобство работы и соответствие модели самым современным стандартам безопасности. В результате анализа вышеперечисленных оценок, а также на основе общего впечатления от модели выставлялся общий балл, причем качество цветопередачи имело приоритет.

### Итоги

Основное, что бросилось в глаза при тестировании, это обилие мониторов с плоскими кинескопами. Пожалуй, в ближайшее время на рынке совсем не останется моделей с выпуклыми экранами, что не может не радовать.

Само же тестирование привело к интересным результатам. «Выбором редакции» стал монитор NEC Multisync FE750+. Он продемонстрировал отличное качество изображения при работе в высо-

ких разрешениях. К нему очень близко подошел монитор Samsung SyncMaster 757NF, но все же остался на втором месте.

Ввиду большого количества моделей и жесткой конкуренции на этот раз мы решили присудить номинацию «Лучшая покупка» сразу двум моделям — LG Flatron 795FT Plus и RoverScan 117PS. Первой — за очень удачное сочетание дизайна, эргономики и качества изображения, а второй — за наилучшее соотношение цена/качество.

Так что покупайте и играйте в свое удовольствие! **МЭ**

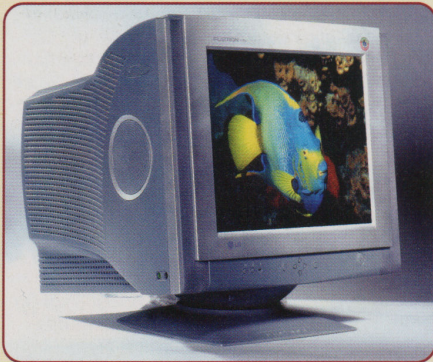
Редакция выражает признательность компаниям, предоставившим оборудование для тестирования:

«Белый Ветер»  
«Русский стиль»  
«Терем»  
«Технопрейд»  
«Формоза»  
Boston PC  
DVM Group  
Представительство Hitachi  
Представительство LG  
Представительство Philips  
Представительство Samsung  
Представительство Sony

## Тестируем...

### 17" мониторы

#### LG Flatron 776FM



Компания LG одна из немногих на рынке мониторов разрабатывает свою технологию плоских кинескопов под названием Flatron. В кинескопах Flatron применяется технология щелевой маски, что позволяет достигать очень высоких показателей яркости. Модель 776FM является мультимедийной. В ее боковые панели встроены динамики довольно большого размера, звук которых, впро-

чем, не отличается высоким качеством. Что касается рабочего разрешения, то оно не очень высокое — 1024×768. В таком режиме практически не было претензий к геометрии, сведению и фокусировке. Цветопередача оказалась на высоком уровне. При этом общая яркость кинескопа оказалась даже выше, чем у многих мониторов на апертурной решетке. Очень понравился внешний вид модели, так как сочетание серого и серебристого цветов придает монитору оригинальность. В целом монитор произвел благоприятное впечатление, но невысокое соотношение качество/цена не позволяет ему претендовать на лидирующие позиции в рейтинге.

#### LG Flatron 774FT

Эта модель является младшей в линейке Flatron. Поэтому и параметры видеоусилителя позволяют с комфортом работать лишь в разрешении 1024×768. Что удивительно, даже в таком относительно низком разрешении были проблемы и с фокусировкой, и со сведением. К геометрии претензий не возникло. Очень понравились цветопередача и грамотный выбор диапазонов регулировки яркости и контрастности. Но все равно общая избыточная яркость с непривычки резала глаза. Разработчики модели уделили особое внимание



системе управления. Изменение настроек производится с помощью шести сенсорных датчиков, расположенных на лицевой панели монитора. Очень удобно, оригинально и со вкусом. Если говорить об области применения модели, то это, скорее всего, домашнее использование. Но достаточно высокая цена монитора такого класса понравится далеко не всем.

#### LG Flatron 795FT Plus

Модель 795FT Plus — самая мощная из всей линейки 17" мониторов Flatron. Встроенный

### Где купить мониторы LG?



Dina Victoria

DinaVictoria: [www.dvcomp.ru](http://www.dvcomp.ru)

тел. (095) 252-20-30, 252-20-70

### Где купить мониторы Sony, Iiyama, NEC, LG?

«ПИРИТ»: Коломенский пр., 1а; тел.: 115-7101; [www.pirit.ru](http://www.pirit.ru)





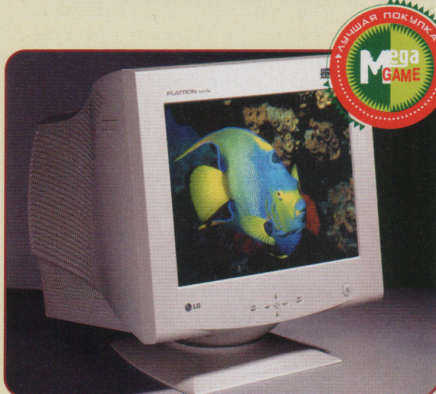
## Технические характеристики

Модели	Тип кинескопа	Ширина полосы видеосуилителя, МГц		Горизонтальная развертка, кГц		Максимальное разрешение		Коннекторы BNC/USB		Цена, \$	
		Видимый размер, дюймы		Вертикальная развертка, Гц		Рекомендуемое разрешение		Безопасность	Размеры, мм	Вес, кг	
Bridge BM17HF	Плоский, теневая маска	н.д.	135	30-97	50-160	1920×1440	1024×768	нет/да	MPRII	407×436×422	15 230
Daewoo 719B	Теневая маска	16,2	н.д.	30-70	50-160	1280×1024	1024×768	нет/нет	MPRII	410×425×402	14 230
Daewoo 719BF	Плоский, теневая маска	16	н.д.	30-70	50-160	1280×1024	1024×768	нет/нет	MPRII/TCO'99(опц.)	410×407×419	16 270
Hitachi CM625ET	Плоский, апертурная решетка	16,1	135	31-95	50-160	1600×1200	1152×864	нет/нет	TCO'99	404×442×431	17 340
Hyundai ImageFlat F790D	Плоский, теневая маска	16	203	30-97	50-150	1600×1200	1280×1024	нет/нет	MPRII	404×414×408	16 260
Iiyama Vision Master Pro 410	Плоский, апертурная решетка	16	160	27-96	50-160	1600×1280	1280×1024	да/нет	TCO'99	412×424×420	21 370
LG Flatron 774FT	Плоский, щелевая маска	16,1	110	30-70	50-160	1280×1024	1024×768	нет/нет	TCO'95	470×480×470	21 290
LG Flatron 776FM	Плоский, щелевая маска	16	110	30-70	50-160	1280×1024	1024×768	нет/нет	TCO'95	460×439×440	21 310
LG Flatron 795FT Plus	Плоский, щелевая маска	16	203	30-96	50-160	1600×1200	1280×1024	нет/да	TCO'99	415×439×435	21 300
NEC Multisync FE750+	Плоский, апертурная решетка	16	н.д.	31-96	55-160	1600×1200	1280×1024	нет/нет	TCO'99	399×413×415	19 320
Orange Fresh View IM784F	Плоский, щелевая маска	16,1	203	30-95	50-160	1600×1200	1152×864	нет/нет	TCO'99	424×431×430	19 250
Philips 107B20	Плоский, теневая маска	16	234	30-92	50-160	1920×1440	1280×1024	нет/нет	TCO'99	399×373×408	15 320
RoverScan 117PS	Плоский, апертурная решетка	16	175	30-95	50-160	1600×1200	1280×1024	нет/нет	TCO'99	405×435×440	19 270
Samsung SyncMaster 757DF	Плоский, теневая маска	16	250	30-96	50-160	1600×1200	1280×1024	да/да	TCO'99	398×412×412	17 NEW
Samsung SyncMaster 757NF	Плоский, апертурная решетка	16	205	30-96	50-160	1600×1200	1280×1024	да/да	TCO'99	415×438×448	20 NEW
Samsung SyncMaster 757p	Теневая маска	16	250	30-96	50-160	1600×1200	1280×1024	да/да	TCO'99	398×412×412	16 NEW
Scott 795F	Плоский, теневая маска	16	157	30-96	47-160	1920×1200	1280×1024	нет/нет	TCO'99	418×419×417	16 290
Sony Multiscan A220	Плоский, апертурная решетка	16	н.д.	30-70	48-120	н.д.	1024×768	нет/да	TCO'92	460×378×441	19 300
ViewSonic G73fm	Плоский, теневая маска	16	135	30-86	50-160	1600×1200	1152×864	нет/нет	TCO'99	412×413×420	17 280

## USB

USB — еще одно современное веяние, не обошедшее стороной и рынок мониторов. Очень часто в последнее время в конструкции мониторов можно встретить небольшие гнездышки прямоугольной формы. Обычно они размещаются в подставке монитора, реже — на самом корпусе. Это USB-разъемы, предназначены они не только для того, чтобы через них к системному блоку подключать различные периферийные устройства. Через USB-соединение можно изменять параметры работы монитора непосредственно с компьютера, не пользуясь экранным меню. Это очень удобно, так как порой экранные меню имеют крайне неудобный интерфейс.

в нем оставляет желать лучшего. Зато в разрешении 1152×864 практически не было никаких претензий к качеству картинки — и фокусировка, и геометрия, и сведения, и цветопередача оказались на высоте. Управление очень схоже с мониторами MAG. На переднюю панель вынесен поворотный ре-

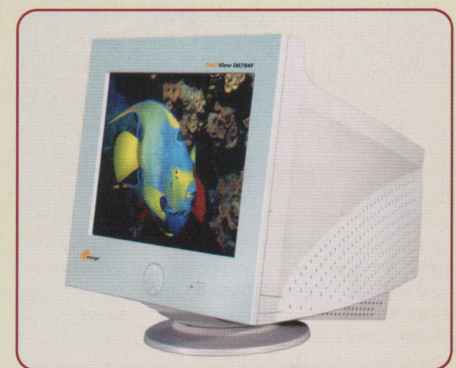


видеоусилитель позволяет без проблем выставлять разрешение 1280×1024 при частоте кадров 85 Гц. Тем не менее качество фокусировки в этом режиме было не очень хорошим, поэтому его нельзя рекомендовать для долгой работы. В разрешении 1152×864 особых претензий не было вовсе. Единственное, что не понравив-

лось, это несколько бледноватая цветовая палитра, вызванная недостаточно широким диапазоном регулировки контрастности. Управление монитором осуществляется с помощью шести сенсорных кнопок, расположенных в виде креста на лицевой панели. Такая система очень удобна и, пожалуй, лучшая среди всех протестированных моделей. Из всех мониторов LG данная модель, безусловно, обладает оптимальным соотношением цена/качество. Она будет неплохим выбором и в качестве офисного, и в качестве домашнего монитора.

### Orange Fresh View IM784F

Компания Orange делает первые шаги на российском рынке. Тем не менее ее новинка говорит о серьезности намерений. Во-первых, в модели используется плоская ЭЛТ LG Flatron, обеспечивающая качественное изображение. Кроме того, встроенный видеоусилитель позволяет работать монитору в разрешении 1280×1024 при частоте кадров 85 Гц. Но, к сожалению, этот режим не является комфортным, так как качество фокусировки



гулятор, нажав на который активизируется экранное меню. Для монитора такого класса в меню оказалось очень много настроек. Чего стоит хотя бы наличие регулировки сведения, фокуса и чистоты цветов! Таким образом, монитор продемонстрировал отличное качество картинки и высокие технические характеристики, что позволяет его рекомендовать любителям компьютерных игр.





# НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Сергей Маленкович

## Настоящая драка... без синяков

Как выглядят профессионалы боевых искусств? Это жилистые ребята с легкой походкой и прекрасной реакцией. Но есть исключение — асы *Mortal Combat* и *Street Fighter*. У этих мастеров имеется мозоль на филейных частях тела, а мускулы совсем не развиты, ведь они все время сидят за компьютером! Теперь с этим можно бороться.

Те, кто свято верит, что компьютерные игры вредны, обычно приводят всего три аргумента — компьютер ломает психику (пропагандирует жестокость, уводит из реального мира и т. п.), портит зрение и вообще вреден для здоровья, поскольку детям и подросткам лучше бы бегать. Видимо, у зарубежных геймеров такие же проблемы, поскольку всемирный геймерский благодетель, фирма Thrustmaster, решила выбить из рук клевветников один из самых мощных козырей. Теперь любители уличных баталлий будут беспощадно мочить виртуальных врагов, прыгая, размахивая руками и бодренько перемещая ноги. Ни о каком сидении не может быть и речи, а от игры сплошная польза — и пар спустить, и размяться. А столь странных методов управления требует... Джойстиком называть это нельзя, геймпадом тоже. Ладно, пусть будет геймринг, то есть игровой манипулятор в виде небольшого ринга. Называется он Thrustmaster Fighting Arena. Боец становится на особый коврик, принимает боевую стойку — и понеслась! За движениями ног следят датчики в коврике, за руками — четыре инфракрасных детектора. Благодаря этому бой приобретает особую реалистичность, хотя до полноценной имитации драки здесь еще далеко.

Проблем с реальностью две — вместо того чтобы ходить, нужно просто наступить на переднюю часть коврика, что уже нереалистично, кроме того, вместо энергичного удара левой можно вяло мах-

нуть датчику кистью, и он тоже воспримет это как удар. Поэтому заядлые сачки и лентии, даже стоя на Fighting Arena, найдут способ поиграть, не прилагая особых физических усилий.

С технической точки зрения аппарат довольно прост — на коврике

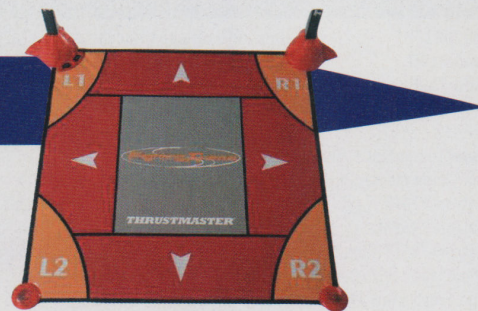
с приставкой Sony PlayStation 2, поэтому фанаты PC смогут воспользоваться ею очень нескоро (когда Thrustmaster вспомнит и о них, или удачную идею

В обладании Fighting Arena скрыты и подвохи.

Их три, и они довольно серьезные. Первое — играть с помощью этого джойстика во что-то отличное от аркад и драк малореально. Для сложных игр, например автосимуляторов или даже банального Quake, просто не хватит управляющих кнопок. Второе — в драке очень важна скорость реакции, а нажать на кнопку явно займет меньше времени, чем махнуть ногой. Между тем игры в основном рассчитаны на «кнопочников», и компьютерные противники работают быстро. Единственный выход — сражаться с другом, стоящим на таком же ринге. И здесь возникает третий подвох — ринг занимает много места. Чтобы удобно на нем разместиться, не переломать ноги, не побить мебель, придется устанавливать Fighting Arena в центре не самой маленькой комнаты, пройти через которую во время игры будет невозможно. Несмотря на это, Thrustmaster сделал классный манипулятор. Даже если он не станет слишком популярен, фанатичные поклонники из числа любителей *Mortal Combat* у этого геймринга наверняка найдутся. Ведь это так здорово, измочалить десяток-другой врагов, стереть с лица трудовой пот и не получить при этом ни царапины!

имеются 8 чувствительных к нажатию зон для 4 основных и 4 вторичных направлений, а также 2 зоны для кнопок «Старт» и «Выбор». Ну а датчики устанавливаются на двух стойках перед игроком. Конструкция выпускается в нескольких вариантах для людей разного роста. Простенько, но со вкусом.

К сожалению, в ближайшее время новинка будет работать только



скопируют конкуренты). Но зато сколько удовольствия получают счастливичики, которые имеют эту приставку и обзаведутся суперджойстиком от Thrustmaster!

Удовольствие первое. Бой реалистичен. Нельзя почувствовать себя ниндзей экстра-класса, лениво пощелкивая клавиату-

рой или слегка отклоняя джойстик. Нужно размахивать руками и ногами, кричать «ки-я-ааа», можно дополнительно приобрести ленточку на лоб.

Удовольствие второе. Родители смотрят на компьютерные игры с горячим одобрением, ведь ребенок на их глазах занимается физкультурой, тренируется, укрепляет здоровье. Кстати, самые экстремальные геймеры могут попытаться получить освобождение от физкультуры в школе, поскольку они ежедневно занимаются ею сами, без учителя. И еще, здоровье действительно станет крепче, выглядеть игроки будут лучше.

Удовольствие третье. Такие крутые штуки никогда раньше не продавались, что-то подобное могло стоять только в специализированных тренировочных центрах, например, в армии США. Поэтому те, кто купят TM Fighting Arena еще осенью, будут обладать чрезвычайно редким манипулятором. Друзья-геймеры обзавидуются, с гарантией! Кроме того, потренироваться об этой странной штуке можно будет с сотней знакомых. А еще можно пригласить симпатичную девушку ознакомиться с геймрингом лично. **MC**





# компьютеры **K-SYSTEMS® Irbis®**



## на базе процессора Intel® Pentium® 4

### - центр вашего цифрового мира



## K-СИСТЕМС®

Корпус MidiTower ATX, 300 Вт  
Системная плата Intel® D850GB  
Процессор Intel® Pentium® 4 1.4 ГГц  
ОЗУ 128 МБ RDRAM  
HDD 20 Гб UATA/100, 7200 rpm  
CD-ROM 52X или DVD 12X  
Звуковая плата Sound Blaster Live!

**Сертификат качества**  
разработки, проектирования  
и производства ISO-9001.  
Вся продукция K-Системс  
сертифицирована.

*Предприятиям и организациям:*

Москва (095) 495-1167,  
С.-Петербург (812) 327-6556,  
Оренбург (3532) 776-011,  
Астрахань (8512) 390-553,  
Курган (35222) 34-633,  
Сыктывкар (8212) 445-794

[sales@k-systems.ru](mailto:sales@k-systems.ru)  
<http://www.k-systems.ru>

*Розничные магазины:*

Москва  
Гусятников пер., д. 2,  
(095) 208-4554, 208-4724,  
Проспект мира, д. 36,  
(095) 280-2800, 280-7159

Санкт-Петербург  
ул. Маяковского, д. 24,  
(812) 327-6556, 279-1909

*Продажа техники в кредит.*



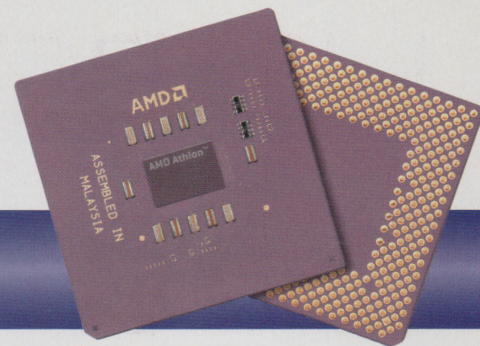
Intel, логотип Intel и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах





## ЖЕЛЕЗНЫЕ

Значительная часть новостей этого номера оказалась посвящена вопросам и технологиям передачи данных между компьютерами. Также нас по-прежнему радуют новыми



### Samsung присоединяется к Memory Stick

Компания Samsung прибавила к усилиям Sony, продвигающей собственный стандарт хранения информации для мобильных цифровых устройств, таких как фотоаппараты и MP3-проигрыватели, собственные возможности. Samsung будет производить PC-адаптеры для чтения данных карт flash-памяти, а также встраивать

в свои ноутбуки считывающие устройства. Сегодня на рынке остаются самыми популярными два других формата: SmartMedia и CompactFlash.

Стараниями Sony

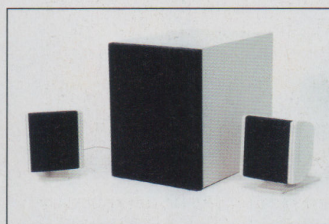
Memory Stick получил некоторое распространение, но до сих пор он не очень активно поддерживался другими компаниями. Если сравнивать форматы носителей, можно сказать, что конструктивно Memory Stick имеет ряд преимуществ в удобстве и функциональности, а основным заградительным фактором сегодня является цена.

### Motorola больше не будет делать модемы

Что-то этот номер богат на отказы. То Fujitsu прекращает делать винчестеры для настольных систем, а теперь еще и Motorola отказывается от производства модемов. Свертывание присутствия компании на рынке модемов для обычных телефонных линий происходило постепенно. Сначала был прекращен выпуск обычных модемов, а теперь за ними последовали и soft-модемы.

### Замочим пиратов вместе с колонками?

Многие звукозаписывающие компании считают своим злейшим врагом даже не Интернет, распространяющий диски бесплатно, а оснащенные промышленным оборудованием музыкальные пиратские фирмы, занимающиеся тиражированием CD. Поэтому периодически возникают все новые и новые проекты, для защиты звуковых записей на CD. Недавно появилась новая антипиратская система «Кактус», предназначенная для внесения шумовых помех в тракт аудиозаписи при ее нелегальном копировании. Как выяснилось в ходе тестирования, эти низкочастотные помехи могут привести к выходу из строя ауди-



оаппаратуры, в частности акустических систем. Музыкальные и звукозаписывающие компании пока не пришли к однозначному выводу, могут ли они себе позволить применять защиту, которая выводит из строя оборудование пользователей, ведь последние часто и не подозревают, что приобрели пиратскую продукцию.

### Новая жизнь для CD-приводов?

Компания Calimetrics представила новую технологию записи информации на носители CD-ROM, позволяющую увеличить плотность записи в целых три раза за счет использования многоуровневой записи. Теперь на поверхность CD будут записываться сигналы восьми различных уровней, которые отличаются друг от друга поглощающей и отражающей способностью. Для реализации технологии разработан специальный крася-

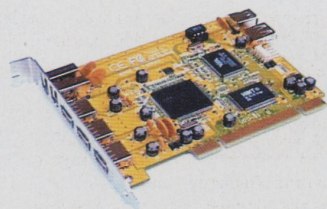
щий состав. При этом сохраняется практически полная совмести-



мость с конструкцией существующих на рынке приводов с классической системой чтения. Для усовершенствования новых моделей потребуется лишь микросхема-декодер.

### Для любителей подключения на ходу

Компания AVLab выпустила новую PCI-карту, имеющую три внешних порта USB 2.0 и один внутренний, а также три IEEE-1394, один из которых также внутренний. Установив такую плату, к компьютеру можно подключать без перезагрузки практически все современные цифровые устройства: видеокамеры, цифровые фотоаппараты, средства хранения данных и др. Отметим, что, несмотря на появление стандарта USB 2.0, все современные системные платы выпускаются все еще с USB 1.1. Так что этот двухинтер-



фейсный контроллер будет хорошим заделом на будущее.

### AMD выпустила 10-миллионный процессор Athlon

Компания AMD недавно сообщила о выпуске 10-миллионного

процессора Athlon. Завод Fab 30, производящий процессоры этой марки, находится в Дрездене. Он был построен относительно недавно, всего чуть больше года назад. Компания заявила, что, несмотря на столь впечатляющие успехи по производству микропроцессоров, завод до сих пор работает не в полную силу. Выход же на проектную мощность и сопутствующие модернизации ожидаются лишь к концу года.

### Новинки MP3

Компания Sony выпускает новый MP3-плеер. Оригинальность новинки в том, что проигрыватель полностью помещается вместе с LCD-дисплеем и USB-интерфейсом в двух наушниках средних размеров. Их вес — чуть менее 100 г.



Объем flash-памяти — 64 Мбайт. Новинка выглядит стильно и модно во всех отношениях, однако плеер обещает быть довольно дорогим.

### HP встраивает Bluetooth в принтеры

Компания Hewlett-Packard объявила, что их новый принтер 900-й серии, HP DeskJet 995c, поддерживает интерфейс Bluetooth. Поэтому теперь ко всем другим достоинствам принтеров этой серии, таким как автоопределение бумаги, быстрая и высококачественная цветная печать, добавилась еще и возможность осуществлять беспроводную печать. Как известно, у HP еще до выхода 995C были модели с инфракрасными портами и разъемами для модулей памяти SmartMedia и CompactFlash. Таким образом, появление





# НОВОСТИ

и изощренными способами записи все большего количества информации на единицу площади диска, магнитного или оптического.

Bluetooth в этой серии делает работу пользователей еще более удобной. Кстати, новый принтер был не единственным устройством с интерфейсом Bluetooth, HP



анонсировала целый ряд новых продуктов, поддерживающих эту передовую технологию, включая беспроводные клавиатуры и устройства для подключения любых принтеров к PC.

## Com-to-com превращается в USB-to-USB?

Еще до массового развития Ethernet-сетей наиболее простым способом соединения двух компьютеров был кабель для последовательного интерфейса. С по-



мощью такой «веревки» можно было легко поиграть в Doom, и расстояние между компьютерами могло достигать нескольких метров. Теперь же есть средство коммуникации по более скоростному интерфейсу. Компания Profit Technology пустила в продажу USB-кабель для связи двух компьютеров. Поскольку изначально USB-интерфейс предусматривает соединение лишь с периферийными устройствами, то стандартной поддержки этой функции в Windows нет; на оба компьютера необходимо устанавливать специальные программы. Кроме того, длина кабеля ограничена пресловутой USB-спецификацией — 1,8 м.

## Точки доступа для WLAN все дешевеют

В последнее время появляется все больше и больше дешевых адаптеров для беспроводных сетей стандарта IEEE-802.11b. По последним сведениям, стоимость сетевых карт PCMCIA уже упала до отметки в \$70, а устройства типа Access Point можно приобрести по цене немногим более \$150. Также



появляются устройства с новыми plug&play интерфейсами, например USB 2.0 и IEEE-1354.

## Диски Fujitsu — будущий раритет

Компания Fujitsu прекращает производство жестких дисков для настольных систем. Объясняется это слишком большой конкуренцией в этой области. Тем не менее компания остается производителем винчестеров, но лишь для серверов и ноутбуков.

## ATi лицензирует LifeFX

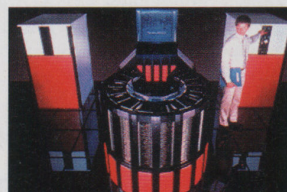


Технология LifeFX, разработанная одноименной компанией, будет применяться ATi для улучшенной визуализации объектов с высоким разрешением. В первую очередь эта технология ориентирована на визуализацию лиц и мимики. Изначально проект LifeFX был основан на разработках компании IBM и ее проекта ViaVoice Text-to-Speech. Новое программное обеспечение будет входить в стандартный комплект поставки высокопроизводительных 3D-ускорителей от ATi. О том, что пред-

ставляет из себя LifeFX, можно узнать на сайте [www.lifefx.com](http://www.lifefx.com).

## Intel'овские чипы будут конкурировать с Cray?

Группа компаний получила заказ от американской организации National Science Foundation на построение крупнейшего суперкомпьютера на базе процессоров Intel Itanium. Суперкомпьютер будет называться TetraGrid и будет содержать более 3000 процессоров, соединенных в кластеры. Что интересно, компьютер будет распределенным — то есть его части будут физически находиться в различных регионах США. Соединять их будет специальная высокоскоростная



оптическая сеть. Планируется, что компьютер будет построен и запущен уже в следующем году.

## Новый CD-RW от Plextor

Компания Plextor представила новый перезаписывающий привод CD-RW со скоростями доступа 24/10/40. Скорости доступа 24x для однократно записываемых дисков позволяют существенно сократить время записи. 650-Мбайт диск при такой производительности записывается за 4 мин. Наконец-то скорость записи будет сравнима со скоростью чтения, потому как еще недавно самые быстрые модели CD-RW записывали диски со скоростями не более 12x, в то время как читающие приводы уже давно перешагнули отметку 50x. Не следует забывать, что скорость чтения 50x — это лишь максимальная скорость на внешнем краю CD-диска, а скорость записи 24x — это создание всего диска с постоянной скоростью 24x, что значительно сложнее с технической точки зрения. **MC**

## Еще более быстрые мобильные «пентиумы»

Компания Intel анонсировала новые процессоры Intel Pentium III для мобильных компьютеров. Новые чипы, сделанные по 0,13-мкм технологии обладают пониженным энергопотреблением и работают до 1,13 ГГц при частоте системной шины 133 МГц. По сравнению с предыдущими моделями процессоров для ноутбуков существенный выигрыш дал переход на новую частоту FSB (раньше было только 100 МГц). Компании, сотрудничающие с Intel, тут же объявили новые модели своих ноутбуков. Тем, кто ориентируется на классические настольные компьютеры, напомним, что по рекомендациям Intel современным настольным «выбором» является процессор Pentium 4.



## Маньяки из nVIDIA не унимаются!

Из различных слухов, распространяемых в Сети и обычно не далеко уходящих от истины, стали известны подробности о следующих 3D-чипах от лидера рынка — компании nVIDIA. Конкретнее, о разогнанных версиях GeForce 3 — Ultra и Ultra Advanced, а также о следующем процессоре, который выйдет летом 2002 года, известном под названиями Eclipse и NV30. Хотя это несколько разные продукты, один из которых выйдет ближе к Новому году, а другой лишь следующим летом, отметим общие моменты, свойственные обоим 3D-ускорителям. Частота чипа — свыше 300 МГц, сами чипы изготовлены по 0,13-мкм технологии, память со временем доступа чуть более 3 нс, стандартный объем памяти 128 Мбайт, RAMDAC 360 МГц. В обоих чипах будет улучшено качество фильтрации и антиалиасинга, а также введены дополнительные режимы сглаживания. Основная разница в том, что в NV30 все это будет сделано с еще большим размахом и качеством, чем в GeForce 3 Ultra. Кроме того, в чипе 2002 планируется появление NfiniteFX 2 с набором значительно более навороченных эффектов для визуализации.



...Однажды в горячую летнюю пору мозги потекли у редакции нашей. Решили они провести фокус-группу и много опросов среди пешеходов. В горячке приспичило им непременно узнать, для кого это все мы тут пишем!

Фокус-группа! С детства не любил всяких таких фокусов! Серьезное дело так не назовут! И действительно: ни с того ни с сего как бы выяснилось, что наши читатели — якобы подростки и тинейджеры, панимаеш. Что, разумеется, глубочайшее заблуждение.

Во-первых, каждому истинному геймеру год за компьютером должен идти за три, как служба на подводной лодке в боевых условиях. А то и за пять. Так что лучшим нашим читателям уже за столык перевалило. А во-вторых, мне точно известно: не знаю, как там остальной журнал, но рубрику «Ящик для Мусора» внимательно изучает сам товарищ Ким Чен Ир! Это же очевидно: только в прошлом «Ящике» мы раскрыли тайну, что Дух Казакова

никогда не летает и передвигается только паровозами, как товарищ Ким Чен Ир немедленно выразил солидарность и пересек на бронепоезде весь континент! Да и вообще наш «Ящик» так проникнут идеями чучхе, что является единственной рубрикой, достойной внимания Вождя и Учителя.

А у товарища Ким Чен Ира, между прочим — миллион солдат! Так что не сердите лучше нас своими фокусами...

## Есть ли смысл на Марсе?

Три Краевода в борьбе за образование всего



...Встреча Духа Александра Казакова на вокзале не обошлась без эксцессов. Сперва из броневагона вывалила целеустремленная толпа одинаковых — маленьких, коренастых, узкоглазых, затянутых в зеленые френчи — персонажей, которые целеустремленно пронеслись по перрону, потоптав при этом Питого и Етого Краеведов. Только затем вышел Дух. Дух был тяжел и с ходу направился в привокзальный буфет. Все великие дела начинаются в привокзальных буфетах, об этом нам неопровержимо говорит статуя Вождя в холле Ленинградского вокзала...

— «В Ти-хом о-ке-ане об-ра-зо-вал-ся тай-фун Лолита...» — читал Дух через полчаса, нависнув над ошметком газеты, в которую был ранее завернут плавленый сырок. — Во! Даже тайфуны уже образованные пошли! Одно слово — учебный год начался... А мы?

Тут Дух зорко оглядел собравшихся и, удовлетворившись видом отвисших челюстей, продолжил мысль.

— С этого самого вокзала была образована Советская Власть! И вообще куда сейчас без образования! А мы? — Дух протянул псевдоподию к Питому Краеведу. — Вот ты! Есть у тебя за душой хоть какое-нибудь образование?

— Нету! — восторженно отрапортовал Питый. — Никакого! Тяжелое это дело, шеф! Мученическое! Вот послушайте...

## МУКИ ОБРАЗОВАНИЯ: ЛАТИНОАМЕРИКАНСКИЙ СЕРИАЛ

Образование — это наше все. Сейчас без него куда — даже большинство игр настолько сложны, что, не зная истории, понять, о чем они, — невозможно. Вот возьмем игры типа «Тропико» или «Республика». Там надо поиметь власть и образовать себе республику. И если поиметь многие из нас умеют (или хотя бы видели в кино), то с образованием все сложнее. А хотите знать хоть что-нибудь о тяжелом деле образования латиноамериканских республик? Хотите? Тогда я расскажу вам!

Пару лет назад я уже изучал образование. Однако, найдя в книгах множество противоречий, понял, что печатному слову верить нельзя. Помочь могло только одно — очевидец, а еще лучше знатный образователь. «Где найти мне образователя?!» — кликнул я клич в окно. На мое счастье, по небу как раз пролетала стая пингвинов Гумбольдта, с вожаком которой я, по чистой случайности, был знаком: мы вместе охотились на Пинсона. Вожак пригласил меня поглядеть на их Крестного Отца (как раз



являвшегося знатным образователем), и я с радостью согласился.

Мы полетели на восток и затаились в вековой дубраве под Барнаулом. Грозные пингвины Гумбольдта не зря появились здесь тем памятным майским вечером 1999 года: 23–28 мая в Барнауле как раз проходила международная конферен-

ция «Александр Гумбольдт и российская география». Пингвины думали, что на эту встречу их создатель обязательно явится. Однако ученый жестоко разочаровал глупых птиц и не пришел (главным образом потому, что умер в 1859 году). Обиженные чудовища так и прижились в лесах Барнауль-

ской области, а я пошел пешком обратно в Москву, пытаюсь понять, кого же птицы хотели мне показать. И раздобыл по дороге необычайные факты!

Все началось в далеком XVIII веке, когда в семье простого немецкого мужика фон Гумбольдта родились два сына: Вильгельм и Александр. Оба к моменту рождения уже успели заслужить репутацию в сфере высшего образования: Вильгельм Завоеватель пришел в Англию, разбил местных царьков и образовал феодальное общество, а Александр Македонский образовал Империю своего имени. Конечно, родившись в семье фон Гумбольдта, они забыли о своих прошлых деяниях, но стремление к образованию у них осталось. Поэтому, узнав, что в Америке начали образовываться латиноамериканские республики, братья сели на паром и вскоре уже бродили по Новому Свету.

Для начала молодые образованцы решили найти себе кого-нибудь на роль учителя. Первым, кого они



встретили, был некто Симон Боливар, который как раз в этот момент образовал Боливию и назвал ее в честь себя. У них, у образователей, это вообще принято.

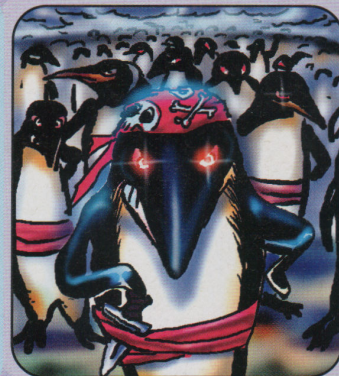
Симон не особенно возрадовался появлению молодых конкурентов. Еще в юности ему напророчили седые волхвы, что Боливар не вынесет двоих; поэтому, когда в зоне его внимания оказывались двое любых людей, он начинал сильно нервничать и заикаться. Вот и сейчас, лишь бросив взгляд на братьев фон Гумбольдтов, он напрягся и принялся

прикидывать, не получится ли вынести их по одному. Александр сразу почуял неладное и прикинулся пингином, но его брату повезло меньше. Боливар мастерски вынес его, так что он пришел в себя только на Венском конгрессе, во время которого познакомился с Якобом Гриммом (но это уже другая история...).

Оставшийся в одиночестве Саша Гумбольдт в пингвиньем облике еще долгое время уныло бродил по континенту, пытаясь образовать хоть что-то. В районе Чили и Перу он встретил и обаял несколько не-

образованных доселе одиноких пингвиних. Результатом стало образование расы злобных пингвинов, которых он, согласно традиции, назвал в честь себя, то есть «пингвинами Гумбольдта».

Потом он разочаровался в латиноамериканских общеобразовательных сериалах и уехал в Барнаул, где стал знатным краеведом Алтайского края, а впоследствии — одним из основателей географии растений и учения о жизненных формах. Дальнейшие его следы затерялись среди сопот Маньчжурии...



— **Старье!** — презрительно оборвал надрывную речь Етого энергичный Второй Краевед. — Преданья старины глубокой! Ничего нет проще образования! Я, например, образовался совершенно естественным путем!

Все Краеведы хором сказали «да неужели?» и глумливые улыбки зародились на их физиономиях. Один Дух помрачнел и стал еще тяжелее.

— А я вот образовался сверхъестественным путем, — веско сообщил он Второму. — И что? Ты на кого наехал-то?

— Нет, нет, нет-нет-нет однозначно! — поспешил отмазаться Второй. — Вы меня не так поняли! Я не про это образование, я про другое образование! Короче, я про новейшее открытие в области усвоения компьютерных знаний... Мое, между прочим, открытие...

## УСВОЕНИЕ — ОСНОВА ОСВОЕНИЯ!

Знаете ли вы, что такое флористика? Флористика — это вовсе не наука о составлении букетов, как думают многие. Флористика — это тонкое искусство по изготовлению всяких разных штучек из жеваной бумаги. Раньше это называлось «папье-машинированием» или просто «машинированием», но теперь люди сообразили, что папье-маше — штука дорогая и жеваная бумага ничем по консистенции от него не отличается.



Вот как выглядит после тщательного пережевывания братский журнал «Подводная лодка». А МГ на этой картинке нету — потому что его, как сказано выше, проглотили...

...Нет, букетами флористы тоже занимаются, но время от времени, потому что цветы — штука нежная и тонкая. А бумагу они теперь жуют постоянно...

Был я недавно на Конгрессе флористов в замечательном городишке Базеле и там пристрастил к этому национальному виду спорта. Технология очень проста. Берешь бумаги сколько влезет; тщательно пережевываешь до создания однородной пластичной массы; а затем из этой массы лепишь всяческие икебаны и прочие композиции.

Как истинный Краевед и патриот своего журнала, я с презрением отверг всякую западную полиграфию и в качестве сырья использовал исключительно родимый журнал «MegaGame». В результате однажды дело не обошлось без профессиональной ошибки, характерной для начинающих флористов. Иначе говоря, в задумчивости я, хорошенько пережевав рубрику Mission Possible — проглотил ее...

И что же? Наутро меня не удержимо потянуло к компьютеру, и я не мог с него слезть шесть часов, пока два раза подряд не прошел Black&White от начала до



конца! Причем все необходимые знания об игре были усвоены так плотно, что мне ни разу не пришлось задумываться над смыслом своих действий!

...Разумеется, ничего удивительного тут нету. Науке давно известны такие случаи. Ежели, например, плоского червя планарию научить ходить через лабиринт за едой, а затем скормить его необученному червя, то этот последний начинает ходить по лабиринту так шустро, будто всю жизнь учился. Опять же, первобытные каннибалы совершенно не

зря кушали мозг и сердце побежденного противника — так в древности, до изобретения письменности, осуществлялся культурный и информационный обмен между народами...

А теперь, к счастью, дело упростилось! Геймеру больше не нужно есть печень разработчика или мозжечок издателя, чтобы стать крутым. Достаточно в умеренных количествах поглощать наш журнал, запивая его ацидофилиновой ряженкой... Только не забывайте, дорогие, тщательно пережевывать вашу пищу духовную...

— **Д**уховная пища, — это хорошо, — благосклонно согласился Дух, озираясь в поисках печатного слова. — Это ты здорово придумал. Кстати, что-то я проголодался. Не пора ли перенести банкет в библиотеку?

— Но я не понимаю! — страдальчески вскричал Первый Краевед. — То есть я все понимаю, но одного не понимаю! Все это хорошо, но какой смысл нашего заголовка?

Все посмотрели на заголовок «Ящика», а потом на Первого Краеведа. Жалостливое молчание нарушил Дух Александра Казакова.

— А вот при том, сынок, — назидательно сказал он, — что никакого смысла — нету... [M]





# Письмо щастья

**К**омпьютерные игры — это добро. Если в них долго играть, то постепенно вы постигнете истину. Потом вы станете самым крутым парнем на трассе, практически королем. Помните, что кодовое число девять равно количеству секретных дверей на одном из уровней игры Wolfenstein 3D. Не случайно оно совпадает с количеством ненулевых однозначных цифр внутри первой десятки по арабскому исчислению. Помните о девяти, и будет вам счастье. Перепишите данное письмо девять раз и разошлите своим друзьям, тогда все у вас будет хорошо.

Первым это письмо написал Пифагор. Он разослал его своим современникам и незамедлительно постиг истину. Его мозг стал работать на единой частоте с процессором вселенной, что позволило великому ученому сделать свое самое гениальное изобретение — зеркально отразить гамму относительно вертикальной прямой. Таким образом, мир узнал минорную музыку, но это уже совсем другая история.

Одно из писем Пифагора пришло к Архимеду. Старик не стал его переписывать, а рассмеялся и сжег. На следующий день он утопил корону местного царька в колоде, пытаясь измерить ее объем, а через девять дней в Сиракузы приехали римляне и оторвали ему голову.

Другое Пифагорово письмо попало через много лет безымянному матросу Нearchу, который хоть и был неграмотен, старательно переписал все буквы на девять листочков и отправил девяти случайным людям, после чего резко стал командующим флотом Александра Македонского. Однако сам Александр прочел это письмо и, будучи человеком образованным, сразу приказал сжечь все копии, ибо, говорит, муть это все и перхоть страшная. Через несколько лет он помер. Долгое время письмо считалось утерянным, но потом алхимик Лазарчук восстановил текст по отпечатку на столе Нearchа и тайно подкинул девять копий на корабль, отплывающий в Новый Свет.

Экспедиция Колумба, или так называемого Христофера Колумбаса, никогда не узнала смысла послания, потому что в бумаги они заворачивали стеклянные бусы и продавали индейцам за землю. Подлые колонизаторы, судившие всех по своим меркам, считали, что аборигенам нравятся блестящие украшения, в то время как мудрые индейские шаманы шли на эти сделки, чтобы получить бумагу с посланием, а бусины использовались в лучшем случае как грузила. Однако, хоть сакральные знания шаманов и позволили им видеть всю важность этих бумаг, переписать каждое по девять раз они не смогли, потому что не разумели букв. С тех пор долгое время послания хранились у вождей девяти великих индейских племен: команчей, навахо, ирокезов, майя, апачей, могикиан, делаваров, актеков и инков. Они добросовестно выполняли свой долг хранителей мудрости и поэтому все померли независимо от письма.

Через несколько поколений стало очевидно, что на территории Америки этому источнику мудрости не место, поэтому вожди послали его в Лондон, сэру Эдмунду из третьего поместья слева. Сэр Эдмунд прочел его и рассмеялся идиотским хохотом. Он разослал девять копий виднейшим ученым Европы, но не потому, что поверил в мудрые слова, а ради шутки. Поэтому вскоре он заболел плоскостопием и алкоголизмом, ушел пешком в Экзетер, где зарабатывал у кабака «Загнанная Лошадь», играя на губной гармошке. Так он в безвестности и помер.

Однажды копия письма попала к некоему Попову, который понял всю важность документа и даже хотел разослать его разным людям для того, чтобы ему пришло счастье. Правда, когда он писал первый свой экземпляр, он внезапно понял, что ему это надоело. Тогда он изобрел радио и сообщил эту информацию всему миру. Если бы во всем мире существовали тогда радиоприемники, все были бы уже давно счастливы, а так получилось, что Попов вещал в пустоту. Поэтому вскоре он умер.

Одна бабушка, работавшая у Попова уборщицей, нашла единственную копию послания и оставила себе на память об ученом, думая, что это часть его научных трудов. Читать она тоже не умела и спрятала бумагу в шкапулку. Она так и не узнала, что именно хранится у нее, поэтому и померла сама собой, в том смысле, что это было никак не связано с письмом. Но я, ее правнук, изучая доставшийся от прабабки хабар, наткнулся на послание и разослал его в девять крупнейших российских игровых журналов. Журнал, который разошлет его максимальному количеству своих читателей, станет просто королем, и будет ему счастье. **MG**



**SAMSUNG**

ELECTRONICS



# THE 1<sup>st</sup> WORLD CYBER GAMES **Russia** **Preliminary**

**SAMSUNG Electronics**

**Российский отборочный тур 1-го Чемпионата мира  
по компьютерным играм**

**Quake III Duel 1 on 1  
Quake III Teamplay 4 on 4  
Counter Strike 5 on 5**

**Москва, Октябрь 2001**

Краснодар  
Самара  
Южный Новгород  
Екатеринбург  
Новосибирск  
Калининград  
Томск

Владивосток  
Волгоград  
Уфа  
Ростов-на-Дону  
Тюмень  
Иркутск

Челябинск  
Ижевск  
Красноярск  
Воронеж  
Санкт-Петербург  
Москва





# АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
Обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64  
ул. Селезневская, 21  
Тел.: (095) 737-92-57  
Факс: (095) 281-44-07  
1c@1c.ru, www.1c.ru



## ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ

**Москва**  
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;  
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;  
ул. М. Бирюзова, влад. 17;  
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»;  
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»;  
Ленинский пр-т, д.6, МГУ;  
Ореховый бульвар, д.15, «Галерея Водолей»;  
ул. Тверская, д.8, стр.1;  
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;  
ул. Исаковского, 33/1;  
Олимпийский проспект, 16;  
Марксистская, 3, маг. «Планета»;  
ул. Старокачаловская, 16;  
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;  
ул. 8-го Марта, 10;  
ул. Академическая, 57;  
Осенний б-р, 7, корп. 2;  
Б. Строчинский пер., 28/11;  
ул. Генерала Глаголева, 26;  
ул. Смольная, 24 «а»;  
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2, «Бизнес книга»;  
ул. Башиловская, 21;  
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;  
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,  
корп. Высших энергий;  
ул. Новая Багманная, 31, стр. 1;  
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;  
ул. Тверская, 25/9;  
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;  
ул. Новогорьевская, 4, корп. 1  
Ленинский проспект, 89;  
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;  
Рязанский пер., 2;  
ул. Тверская застава, 3;  
ул. Русаковская, 27;  
ул. Руставели, 1;  
Савеловский ВКЦ, В23;  
Савеловский ВКЦ, В13;  
ул. Селезневская, 21;  
ул.Полянка, 28,

Дом Книги «Молодая Гвардия»;  
Университет, 2-й этаж;  
Зубовский б-р, 17, стр.1;  
ул. Земляной Вал, 2/50;  
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;  
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;  
ул. Новослободская, 16;  
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;  
Ломоносовский пр-т, 23;  
Зубовский б-р, 17, стр.1;  
Савеловский ВКЦ, В27;  
ул. Земляной вал, 2/50;  
пр-т 60-летия Октября, 20;  
Духовской пер., 14;  
ВВЦ, павильон №1 (Центральный),  
2-й этаж, «Автоматизация»;  
ТЦ «Электронный рай» (м.Правская),  
павильон 3В-22, 2Н-50;  
пр-т Мира, д.79/1;  
**Альметьевск**  
ул. Ленина, 25;  
**Астрахань**  
ул. Саушкина, 43, оф. 221;  
ул. Саушкина, 51;  
**Барнаул**  
ул. Деловая, 7;  
**Березники**  
Центральный Универсальный Магазин;  
**Братск**  
ул. Депутатская, 17;  
**Брянск**  
ул. III Интернационала, 2, 59;  
**Владивосток**  
ул. Фонтанная, 6, к. 3;  
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»;  
**Владимир**  
ул. Дворянская, 11;  
ул. Дворянская, 10;  
ул. Б.Московская, 36;  
**Волгоград**  
ул. 39-я Гвардейская;

ул. Канунникова, 6;  
**Вологда**  
ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»;  
**Воронеж**  
ул. Ворошилова, 34-50;  
Генералов ул. Поляная, 33, «На Полевой»;  
**Горно-Алтайск**  
Пр. Коммунистический, 83;  
**Дзержинск**  
ул. Ленина, 48;  
**Екатеринбург**  
ул. Вайнера, 15-2;  
**Иваново**  
пр. Ленина, 5;  
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;  
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»;  
**Ижевск**  
ул. М. Горького, 79;  
**Йошкар-Ола**  
ул. Зарубина, 35;  
**Калуга**  
ул. Кирова, 7/47;  
**Кемерово**  
ул. Тухачевского, 22 «а»-102;  
**Киев**  
ул. Терещенковская, 13;  
**Киров**  
ул. Московская, 12;  
**Краснодар**  
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;  
ул. Красная, 43, «Дом книги»;  
пр-т Чекистов, 17/4;  
**Красноярск**  
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»;  
**Курск**  
ул. Ленина, 11;  
**Лангас**  
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»;  
**Липецк**  
ул. Пересмолянская, д.78;

ул. Космонавтов, 28;  
**Лысьва**  
ул. Смышляева, 4;  
**Минск**  
ул. Я. Коласа, 1;  
Нефтехимик  
ул. Ленина, 15;  
«Россиа», мкр. 2, д. 23;  
**Нижегород**  
ул. Менделеева, 17П;  
**Н.Новгород**  
ул. Гордеевская, 97;  
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон  
«Вза для бухгалтер»;  
ул. Карла Маркса, 32;  
ул. Карла Маркса, 32,  
компьютерный клуб «Гладиатор»;  
ул. Большая Покровская, 66;  
ул. Маслякова, д. 5, оф. 7;  
**Новгород**  
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, маг. «НПС»;  
ул. Рахманова, 3, «Слав 21 век»;  
ул. Псковская, д.18;  
**Новосибирск**  
ул. Советов, 68/36;  
**Новосибирск**  
Красный пр-т, 157/1;  
**Новый Бирск**  
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;  
УТДС-121;  
**Одесса**  
ул. Жуховская, 34;  
**Оренбург**  
ул. Волгодарского, 20;  
**Орск**  
ул. Станиславского, 53;  
**Пенза**  
ул. Коммунистическая, 28;  
**Пермь**  
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;

ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;  
ул. Луначарского, 58;  
ул. Большевикская, 75, оф. 509;  
**Петропавловск-Камчатский**  
м/рынок «Спутник», 8 км;  
**Псков**  
ул. Металлистов, 13;  
**Пушкино**  
Московский пр-т, д. 5;  
**Реутов**  
ул. Южная, 10;  
**Рига**  
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;  
ул. Бривибас 39, т/д «B39», SIA «636»;  
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;  
ул. Кр. Волдемар, 73;  
ул. Маскава 357, т/д «DOLE», SIA «636»;  
**Ростов-на-Дону**  
ул. Большая Садовая, 70,  
салон «Лавка Гэндальфа»;  
**Самара**  
ул. Минуркина, 15  
ТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;  
**С-Петербург**  
Литовский пр-т, 1, оф. 304;  
ул. Большая Морская, 14,  
маг. «Эксперт-Телеком»;  
Нарская пл., 3, маг. «Аякс»;  
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;  
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;  
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;  
Каменноостровский пр., 10/3,  
Компьютерный супермаркет «АСКОД»;  
ул. Рубинштейна, 28;  
Компьютерный супермаркет «АСКОД»;  
Сенная пл., 11, «Компьютерный Мир»;  
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;  
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;  
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;  
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;  
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;

пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;  
Литовский пр-т, 72, «РентКом»;  
**Тамбов**  
ул. Советская, 148/45;  
ул. Советская, д.1/4;  
Тверь  
универмаг «Тверь», 1 этаж;  
**Тюмень**  
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;  
**Улан-Удэ**  
ул. Халалова, 12А;  
**Ульяновск**  
ул. Советская, 19, к.201;  
**Усть-Каменогорск**  
ул. Ушаева, 27, подъезд 2;  
Хабаровск  
торговый комплекс «Кристалл»;  
**Череповец**  
ул. Тимохина, 7  
ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;  
ул.М.Горького, д. 32,  
рынок «Южко», центральный вход  
ул.Ленина, д. 80, офис 6  
**Челябинск**  
ул. Энгельсостов, 12;  
**Шатура**  
ул. Школьная, 15;  
**Электросталь**  
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;  
Фрязевское ш., 50;  
Ул. Юбилейная, д.9, кв.60;  
**Юбилейный**  
ул. Тихомирова, 1;  
**Южно-Сахалинск**  
ул. Бмальнойная, 34А, маг. «Орбита»;  
**Якутск**  
ул. Аммосова, 18, 3 этаж;  
**Интернет-магазины**  
www.ozon.ru  
www.bolero.ru

### а также в фирменных магазинах Москвы:

**Партия:** «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» пр. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Минусинский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7;  
«Электроника» ул. Бранская, 12; «Электроника» ул. Солынка, 1; «Электроника» ул. Рогова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11  
«Видео» ул. Автозаводская, 11; «Чайковский» б-р, 3, корп. 2; ул. Марксистская, 6/8, с.1; Оползальных пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;  
**Электронический Мир** ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жульбинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36  
**Юнивер Компани:** пр-т Бернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Высислительная техника»  
**Формоза:** ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболюка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп. 1  
**Белый Ветер:** ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.  
ePlay: ТЦ «Университет» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.  
**Союз:** ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОП» Ярецкая ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.